Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

11/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 133 CYBERMEDIA Österreich € 3,45 / Schweiz sfr 6,00 / BeNeLux € 3,55 / Italien, Spanien, Portugal (cont) € 4,20 € 2,99

MAN!AC

DIE WELT DER VIDEOSPIELE

3 GENIALE GRATISBEILAGEN

64-seitiger **Spiele-Einkaufsführer**
2 Killzone-**Pappaufsteller**
Heft im Heft **MAN!AC XT**

IM TEST

FABLE • OUT RUN 2
RESIDENT EVIL OUTBREAK 1 & 2

grand theft auto San Andreas

ALLE STÄDTE! ALLE FAKTEN!

ODDWORLD: STRANGER

Durchgeknallte Kopfgeld-Jagd für Xbox und PS2: Urkomisch und mit Hammer-Grafik

BRANDHEISS: **NEUE PLAYSTATION 2** Kleiner, stylischer, günstiger: Online-Zugang jetzt eingebaut



THE FINAL COUNTDOWN

Während Ihr diese Zeilen lest, arbeiten wir mit Hochdruck an der nächsten MAN!AC-Evolutionsstufe: einer randvollen DVD mit Spielszenen satt! Premiere feiert der Silberling am 29. Oktober in Ausgabe 12/04 – passend zum Beginn des heißen Weihnachtsgeschäfts. Endlich können wir Euch die Software-Highlights in bewegter Form präsentieren und digitale Wehwehchen wie ruckelnde Grafik oder hampelige Animationen gebührend visualisieren. Neben ausführlichen Previews, kompetenten Tests und brandaktuellen Trailern findet Ihr auf der DVD selbstverständlich auch MAN!AC-typische Exklusiv-Inhalte wie Messe-Besuche und Extendend-Reportagen. Ihr dürft gespannt sein!

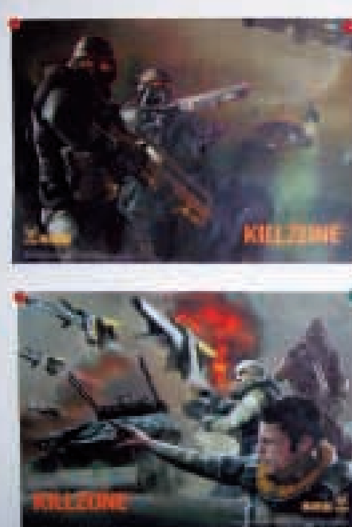
Apropos exklusive Inhalte: Als erstes deutsches Magazin durften wir alle Lokalitäten und dutzende Missionen des meist herbeigesehnten PS2-Titels "Grand Theft Auto: San Andreas" begutachten: Raphaels spektakulären Reisebericht findet Ihr ab Seite 6.

Ebenfalls nur in MAN!AC gibt's die beiden A4-großen "Killzone"-Pappaufsteller. Platziert sie nach Lust und Laune auf Eurem Fernseher, in der Videospiel-Devotionalien-Vitrine oder hängt sie einfach als coole Poster an die Wand (siehe Bilder unten). So oder so: Diese Goodies schmücken jedes anspruchsvolle Zocker-Refugium!

Wie Ihr das richtige Futter für den Spieleschrank ergattert, steht schließlich im beigelegten MAN!AC Games Guide 2004. Auf 64 Seiten finden sich alle in den letzten zwölf Monaten getestete Titel sowie eine Monstertabelle mit Infos zu über 950 NextGen-Spielen – mehr Übersicht geht nicht! Und das Beste zum Schluss: Die beiden Gimmicks kosten Euch keinen Cent Aufpreis.



"Grand Theft Auto: San Andreas"
(Take 2, 2004)

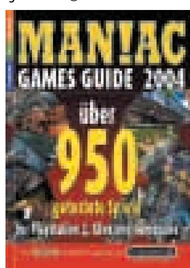


Stylischer Pappaufsteller (links) oder cooles Poster (oben): Unser "Killzone"-Gimmick könnt Ihr je nach Geschmack verwenden.



Aufsteller – so geht's: Pappbogen heraustrennen und in der Mitte mit der Schere auseinanderschneiden. Anschließend jeweils die obere Hälfte an der gestrichelten horizontalen Linie nach hinten klappen – fertig!

Hier klebte der MAN!AC Games Guide 2004. Fehlt die Beilage? Dann wendet Euch an: guide2004@maniac.de



MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. November 2004. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Ist denn heute schon Weihnachten? Das sind ja gleich zwei Goodies auf einmal!

"Killzone"-Pappaufsteller und MAN!AC Games Guide – Gimmick-Parade in Eurem Lieblingsmagazin. Sind Gratisbeilagen ein Heft-Kaufgrund oder unnützes Beiwerk?

MAN!AC-MEINUNG NR. 25

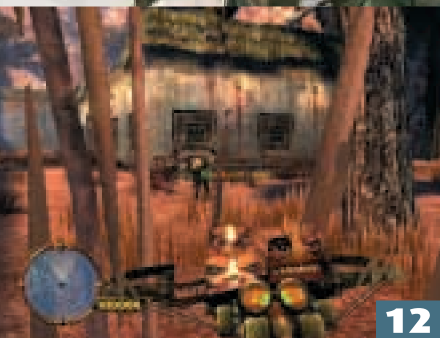
- (A) Ich habe mir die aktuelle MAN!AC wegen einem der Goodies gekauft.
- (B) Ich kaufe die MAN!AC regelmäßig – ob mit oder ohne Gratisbeilage.
- (C) Alles überflüssiger Schnickschnack. Konzentriert Euch auf das Heft und die kommende DVD!

Ich besitze

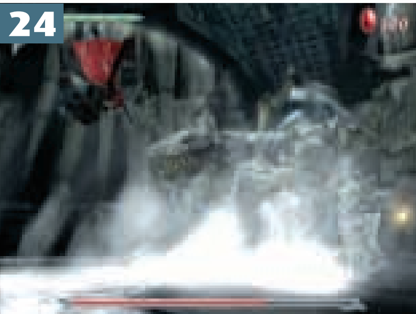
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

INHALT





Oddworld ungewohnt: Der Digi-Western Stranger verspricht actionlastige Unterhaltung.



Kein Grund zum Weinen: Devil May Cry 3 orientiert sich wieder mehr in Richtung des ersten Teils.



Dirty Gangsta CJ prahlt in der MAN!AC über sein Grand Theft Auto: San Andreas-Leben. Auf keinen Fall verpassen!



Versteckte Bonusspiele und Game Classics: In Hidden Games erfahrt Ihr alles über die verborgenen Kleinode.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

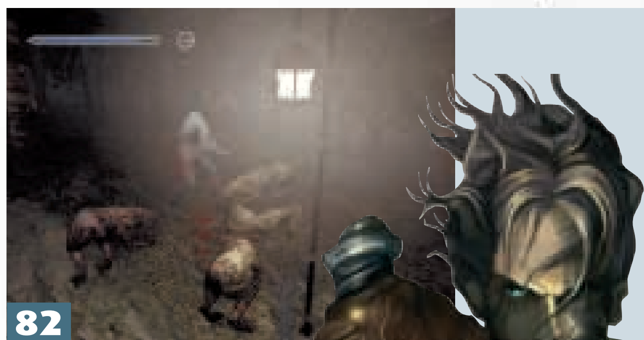
IMPORT-TESTS



96 Zombie-Alarm: Kann Capcoms bewährtes Horror-Szenario in **Resident Evil: Outbreak** noch immer begeistern?



76 Von der Spielhalle auf die Xbox: Was bringt Segas Raserspaß **Out Run 2** vor dem heimischen TV?



82 **Silent Hill 4: The Room** – so gut wie die Vorgänger?



34 Märchenhaft: Warum **Fable** die Spitze des RPG-Genres erklimmt.

Grand Theft Auto: San Andreas

Die MAN!ACs trafen CJ, den Protagonisten aus "GTA: San Andreas", im Londoner Rockstar-Studio. Er berichtet erstmals für ein deutsches Magazin exklusiv über seine drei Lieblingsstädte und das riesige Countryside-Leben.

"Was geht ab, Gangstaz? Auf der Straße nennen mich die Jungs CJ. Die letzten fünf Jahre habe ich mich in Liberty City rumgetrieben. Doch das Schicksal machte mir einen Strich durch das geruhsame Leben...

Los Santos

Meine geliebte Mutter wurde in einem Bandenkrieg erschossen – deshalb cruise ich mit meiner Schrottkarre direkt Richtung Los Santos, meinen Geburtsort. Aus den Boxen dröhnt N.W.A, Snoop und Public Enemy. Kaum in der Stadt angekommen, treffe ich meinen Bruder im Geiste Ryder. Nach herzlicher Begrüßung – Orange-Grove-Family-Style (OGF) – meldet sich mein Magen. Ryder schlägt den Pizza-Imbiss um die Ecke vor, da der Ladenbesitzer Tags unserer OGF-Crew entfernt hat. Vor dem Essen sollte ich jedoch meinen Look verbessern. Also ab zum angesagtesten Friseursalon. Der alte Scheren-Figaro empfiehlt mir einen Afro. Wo lebt der Kerl! Heutzutage ist ein Flattop angesagt. Frisch geföhnt geselle ich mich zu Ryder. Doch mein Gangsta macht sich über meinen neuen Look lustig. Egal, jetzt will ich Essen! Also ab in den schäbigen Laden. Ein grinsender Penner will mich mit einem Kindermenü abspeisen, doch ich entscheide mich für das X-tra-Large-Menü – wusstet Ihr, dass ich ohne mein täglich Brot nicht überleben kann? Aber ich sollte es nicht übertreiben mit den Kalorienbomben. Mein Freund Mr. Fat Joe wurde innerhalb kürzester Zeit ein Fettsack: Die Weiber würdigen ihn keines Blickes mehr, unsere Crew-Mitglieder respektieren ihn weniger und selbst über kleine Zäune kann er kaum noch klettern. Meine Gedankengänge werden von Ryder jäh unterbrochen: Der beknackte Kerl zieht tatsächlich am hellichten Tag eine Knarre und will das Pickelgesicht hinter der Theke abknallen. Ich versuche ihn davon abzuhalten, doch bevor ich mich versehe, zieht der Wicht hinter dem Tresen eine fette Wumme raus und ballert auf uns. Mein Kumpel kommt mit einem Streifschuss davon. Doch schon naht das nächste Problem: Unser Pimpmobil wurde geklaut! In unserer Notsituation bleibt uns nichts anderes übrig, als zwei Kids ihre Bikes abzunehmen. Wir treten X-lastig in die Tasten und fahren verschwitzt zur Beerdigung. Mein Bruder Sweet schnauzt mich an weil ich so abgefuckt zur Beerdigung komme – was will er eigentlich? Meine neuen Converse glänzen und die Jeans haben mindestens 50 Dollar gekostet. Doch bevor der Streit eskaliert, ballert die rivalisierende Gang Ballas auf uns. Jetzt herrscht Krieg und endlich habe ich meine Bestimmung gefunden: Gangsta, Gangsta for Life! Mein Respekt bei den Homies steigt, nachdem ich im Luxusviertel Vinewood einen Einbruch getätigt habe – der Besitzer musste mit seinem Leben bezahlen. Wieso ist der alteДreckskerl nachts um 2.00 Uhr wach? Doch meine nächste Mission kann ich nicht alleine erledigen. Also heuere ich meine Homies an. Mit dem Soul-und







PS2 In der Countryside steigt Ihr auf das Quad-Bike (oben) und genießt die Weitsicht (oben rechts). Highways dienen als schnelle Schaltstelle zwischen den Städten.


PS2 Muskulös: Tägliches Training und gesunde Ernährung führen dazu, dass CJ nicht nur blendend aussieht, sondern auch über massig Ausdauer verfügt.


PS2 Las Venturas: Gambling (oben) und Leuchtreklamen im Überfluss (unten).




PS2 Minispiele en masse: Selbst als Basketballer verdient sich CJ seine Kohle.


PS2 Die Ladies in den reichen Gebieten geben sich zuerst zickig – überzeugt sie mit fetten Karren.

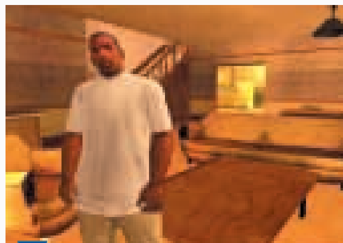


PS2 Pimp my ride: Rüstet Luxusschlitten in der Tuning-Werkstatt auf – inklusive Lachgas für den Extra-Turboschub.

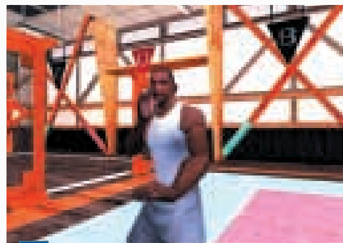
Funkmobil driven wir zum Revier der Ballas. Kurze Kletterpartie über den Zaun und danach gebe ich den Jungs genaue Anweisungen. Nachdem wir fünf Ballas-Kerlen Kopfschüsse verpasst haben, schreit der letzte Hänfling nach seinen Brüdern. Jetzt wird's haarig: Zehn Typen tauchen aus dem Nichts auf und das blutige Massaker kostet uns einen wertvollen Mann. Doch der Sieg und der Turf gehören nun der OGF – ein gemütliches Plätzchen, um lukrative Drogendeals abzuwickeln. Leider rücken die dreckigen LSPD-Bullen mit richtig hartem Geschütz an. Und schon wieder heißt es fliehen. Glücklicherweise parkt Sweet direkt um die Ecke und kennt in der Gegend ein 'Ich-brauch-ein-Alibi'–Pay'n'Spray.

Countryside

Ich muss aus der Stadt raus. Die Bullen schwirren mit ihren Helikoptern ständig über meinem Kopf und die Ballas sowie die mysteriöse gelbe Posse wollen mich zur Strecke bringen. Da trifft es sich wunderbar, dass ich für einen schmierigen Typen einen Zeugen umlegen soll. Dieser versteckt sich auf irgendeinem Berg außerhalb der Stadt. Also schnapp' ich mir einen Monstertruck und mach' ihn platt. Nach zehn Minuten Fahrt durch die Pampa bin ich in einer der elf kleinen Städte der Gegend angekommen – überall laufen Bauern und Möchtegern-Cowboys herum. Selbst die weit entfernte Farm blüht voller Leben. Vor der lästigen Pflichtübung genieße ich die fantastische Fernsicht und das sich im Wind bewegende Gras – hier scheint alles noch schöner und schärfer als in der Stadt zu sein, muss an der Luft liegen. Urplötzlich reißt mich ein ohrenbetäubender Lärm aus der Lethargie. Direkt neben mir stürzt ein Dodo ab. Nicht, dass mich die Insassen interessieren würden, aber der Pilotentrottel hat den Miniflieger in meinen Truck manövriert. Verdammt nochmal, das ist nicht mein Tag. Tja, das heißt, dass ich mir von einem Hillbilly ein Vehikel leihe... Meine Adleraugen entdecken ein einsames Quad-Bike – perfekt! Das Ding geht ab wie 'ne Eins und nach ein paar coolen Stunts bin ich an meinem Bestimmungsort angekom-


PS2 Nur beim Betreten von Gebäuden gibt's kurze Ladezeiten – fabelhaft!


PS2 Der Junge kann schwimmen! Auch im und unter Wasser findet CJ Nützliches.


PS2 Erlernt in Dojos bis zu zehn verschiedene Kampfstyles und kombiniert diese.




PS2 Die Orange Grove Family in Action: Nach einem geglückten Überfall bei einer Tankstelle jagen CJ und seine Jungs zur Krönung noch die Zapfsäulen in die Luft – die Feuerwehr erscheint reichlich spät und die OGF kommt wieder einmal ungeschoren davon.

men – nur mit den dudeligen Country-Songs kann ich mich nicht so recht anfreunden. Die paar FBI-Jungs erledige ich mit meinem Sniper-Gewehr und pirsche mich an die Zielperson heran. Doch der Feigling flieht in einer kugelsicheren Limousine. Weit kommt er jedoch nicht – der besoffene Fahrer prescht über die Böschung und die Idioten stürzen sich zu Tode. Ob mir mein Auftraggeber diese verrückte Geschichte glaubt? Wohl kaum, deshalb ziehe ich den miesen Verräter aus dem brennenden Wagen und knipse mit meiner brandneuen Digi-Cam ein Beweisfoto – Mission Complete.

San Fiero

Meine Kumpels aus San Fiero wollen sich ausländische Luxuskarren unter den Nagel reißen. Also krall' ich mir mein fettes Motorrad und düse über den Highway – das Straßennetz funktioniert einwandfrei und ich spare wertvolle Zeit. Shit, in San Fiero laufen unglaublich viele Punks und Businesstypen herum – für deftige Randale und fette Brieftaschen ist also gesorgt. Auch das legendäre Weed-Festival steht schon bald an – die Hippies sind in Ordnung. Zur Abwechslung gönne ich mir Radiostationen, die chilligen Sound, Rock und seichten Pop spielen. Der Smog versperrt mir leider die Sicht auf die Golden-Gate-Imitation – irgendwann werde ich die Brücke noch zu Fuß überqueren. Doch momentan mache ich mir andere Sorgen, denn es ziehen dicke Wolken auf und kurz darauf stehe ich sprichwörtlich im Regen. Es gießt wie aus Kübeln und mein frisch geklautes Auto verliert seinen coolen Glanzlack-Look. Egal, denn jetzt klaue ich mit meinen Kumpels echte Luxusschlitten aus dem noblen Autohaus. Die Schmuckstücke befinden sich im zweiten Stock. Kein Problem – wir knallen durch die Scheiben und heizen mit den Babys durch die Dunkelheit. Nach durchzechter Partynacht muss ich mich fit halten – zum Glück kenne ich ein Dojo. Bevor ich den Meister herausfordere, verdresche ich einige seiner Schüler mit meinem Streetfight-Style. Er ist von meinem Willen beeindruckt und zeigt mir seinen gefürchteten Tiger-Style. Diesen kombiniere ich mit meiner alten Kampftechnik und werde alsbald ein perfekter Kämpfer sein.

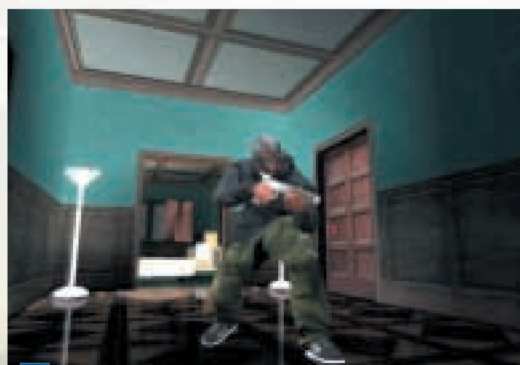
Eine gute Tat kann nicht schaden: Also befreie ich Flüchtlinge auf einem Kreuzer. Ein Kumpel fliegt mich mit seinem Helikopter hin. Das Schusstraining zahlt sich nun aus – trotz heftigem Wind knalle ich die Schlitzis locker aus der Ferne ab. Doch einer der Hanswurste schießt uns mit dem Raketenwerfer ab. Während mein Homie tot in der Maschine zurückbleibt, tauche ich mit Wut im Bauch an die Wasseroberfläche – zum Glück kann ich schwimmen. Jedoch verliere ich all meine Waffen außer dem schäbigen Messer. Doch das reicht für die

Zehn Neuerungen, die Euch die Sprache verschlagen

1. Die Kamera lässt sich erstmals via rechtem Stick in alle Himmelsrichtungen drehen.
2. Das deutlich verbesserte Zielsystem visiert nur potenzielle Gegner an.
3. Dank Streaming-Verfahren gibt's nur beim Betreten von Gebäuden kurze Ladezeiten.
4. Probleme bei Missionen? Gönnt Euch eine Übungsstunde und verbessert etwa Eure Schuss-, Kampf- und Fahrfähigkeiten.
5. CJ kann Schwimmen, Einbrechen u.v.a.m.
6. Die über 120 Missionen beschäftigen Euch laut Entwickler mehr als 150 Stunden.
7. Rekrutiert neue OGF-Anhänger und gebt ihnen taktische Befehle.
8. Murkst Feinde mit Stealth-Action ab.
9. Die Polygonzahl wurde gegenüber "Vice City" deutlich erhöht, die schärfere Grafik glänzt mit detaillierten Texturen und realistischen Animationen.
10. Motzt Eure Vehikel à la 'Pimp my Ride' auf.

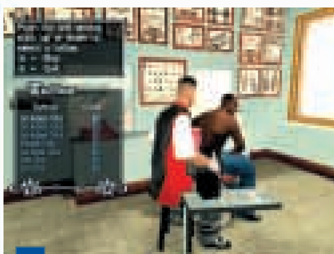


PS2 Vinewood: Wenn ich einen richtigen Überfall plane, dann komme ich an dieser verwöhnten Snob-Gegend nicht vorbei...



PS2 ...Modische Maske auf und vorsichtig nach Wertvollem Ausschau halten – hoffentlich ist niemand zu Hause.

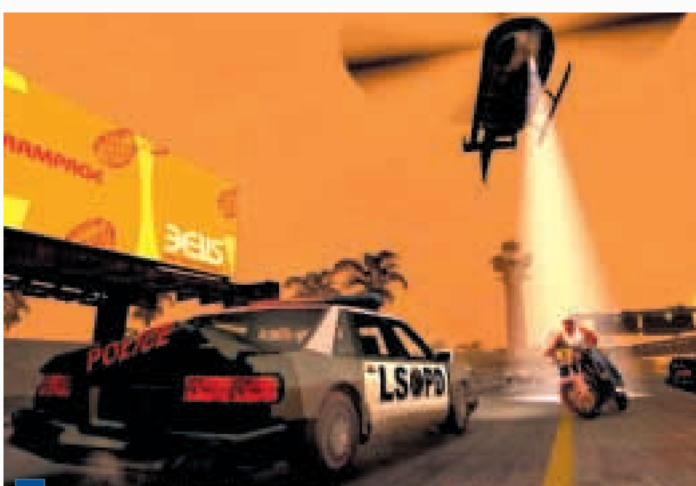




PS2 Tattoos von Eurer Crew geben den nötigen Respekt – OGF for Life!



PS2 Meine Homies gehen mit mir bis in den Tod: Neuerdings gebt Ihr den OGF-Mitgliedern taktische Befehle – das funktioniert jedoch nur, wenn Euch die Jungs respektieren.



PS2 Die LSPD rückt schon bei vier Sternen mit deftigem Geschütz auf. Was uns bei sechs Sternen erwartet, behielten die Macher noch für sich – Anti-Terror-Truppen?

letzten Frühlingsrollen – denn als eifriger PS2-Zocker erinnere ich mich an den Typen aus dem beschlagnahmten Spiel. Dieser kranke Kerl hat sich an fiese Schweine angeschlichen und ihnen erbarmungslos die Kehle durchgeschnitten – das kann ich auch! Einige Blutspritzer später befreie ich die Heimatvertriebenen und knöpfe mir den Boss vor: In guter alter chinesischer Tradition bekämpfen wir uns mit blitzsauberen Klingen. Nach deftiger Schnetzelei beschließe ich den Abend in einem Motorboot.

Las Venturas

Nach all den Business-Dingen muss ich mich für ein Wochenende entspannen. Wo sollte dies besser gehen als in Las Venturas? Wer dieses Spielerparadies bei Nacht erlebt hat, wünscht sich hier einmal zu sterben. Überall lachen dich riesige Leuchtreklamen in knallbunten Neonfarben an. Zahlreiche Casinos und Nachtklubs warten nur darauf, dass sie mir mein Vermögen aus den Taschen ziehen können. Doch ich bin ein wahrer Player und lasse das nicht zu. Dieses Mal blamiere ich mich nicht wie letztens. In meiner billigen Kluft machte mich sogar eine alte Oma blöde an: "Mann, du schaust aus wie ein Straßenköter" und "Das sind die hässlichsten Schuhe, die ich je gesehen habe" waren da noch nette Worte. Also kauf' ich mir dieses Mal den angesagtesten Versace-Anzug und glänze mit Pimp-Style – die Ladys lieben es! Rein ins Vergnügen: An den Tischen wird mit hohem Einsatz das Gesparte aufs Spiel gesetzt. Heute versuche ich mich zuerst an den zahlreichen Slot-Maschinen – dreimal Krone bitte! Danach noch eine Runde Blackjack sowie 50.000 auf Schwarz beim Roulette und der Abend ist gerettet – ich liebe mein Leben!"

Die MAN!AC dankt Dir für diesen ausführlichen (Missions-)Bericht. Dein Leben ist so vielseitig, spannend und durchdacht, dass wir es kaum erwarten können, Dich Ende Oktober live in Aktion zu erleben. *rf*

Grand Theft Auto: San Andreas

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Rockstar, Schottland
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Oktober

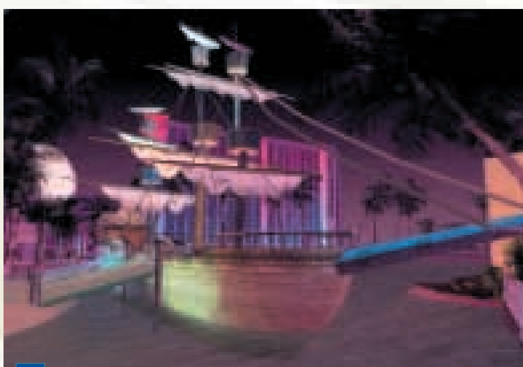
Blutiges Gangster-Epos mit endlosen Möglichkeiten, stark verbesserter Steuerung sowie dutzend Neuerungen: Bestseller-Garant!

Xbox-Alternative

Auf eine Veröffentlichung von **GTA: San Andreas** warten Xboxler vorerst vergebens: Als Ausgleich erobert Ihr 2005 die Straßen in Eidos' **25 to Life**.

Gamecube-Alternative

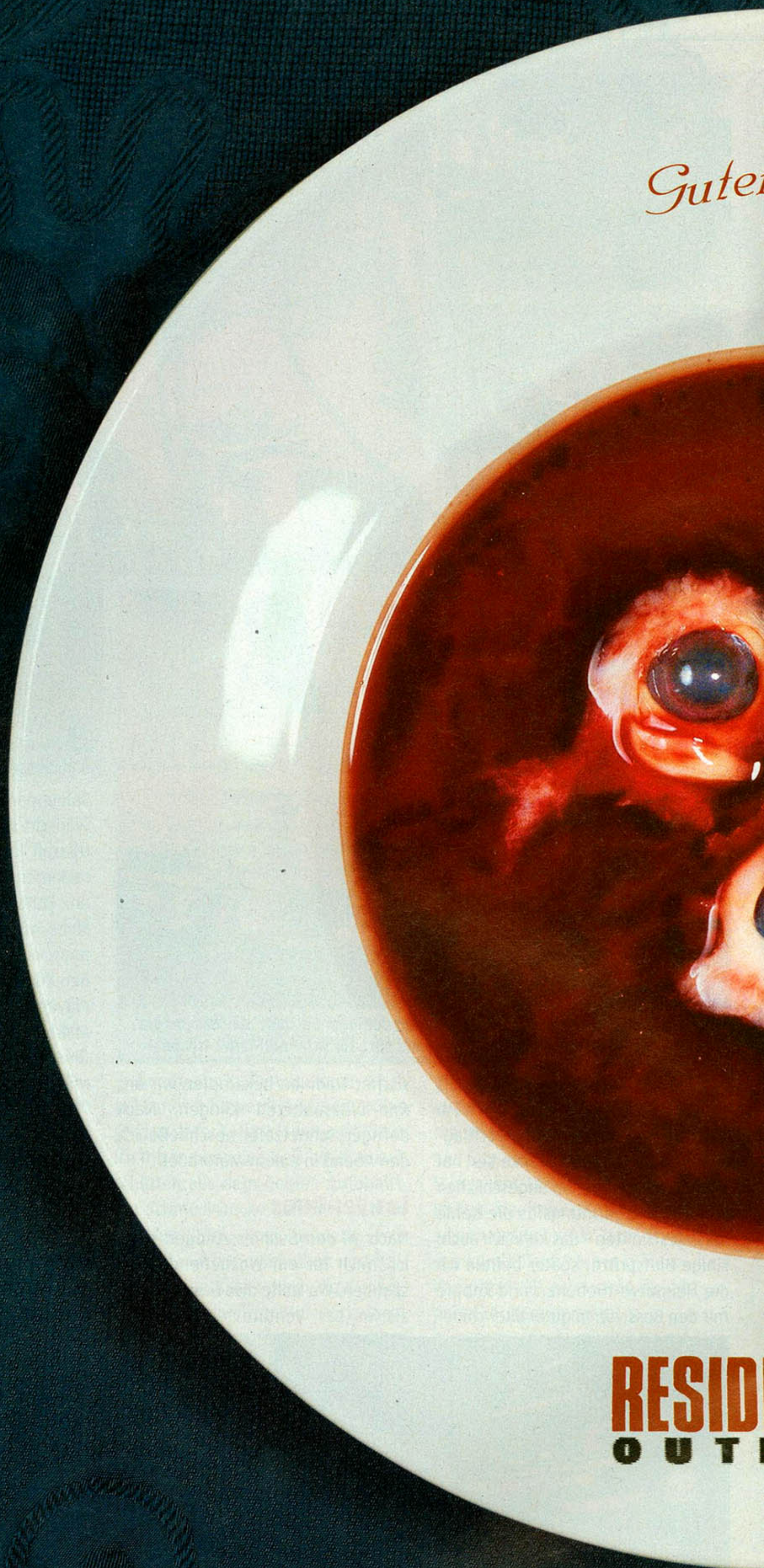
Kompetenter Konkurrent: Gamecube-Besitzer machen künftig in Activisions **True Crime 2** die Straßen unsicher.



PS2 Piraten? Ob Ihr diesen Dreimaster kurzerhand für Beutezüge auf dem Meer verwenden könnt, bleibt ungewiss.



PS2 Yo Dude, diesen lästigen Zaun machen wir locker platt – in der Countryside findet Ihr viele solcher Kraftfahrzeuge.

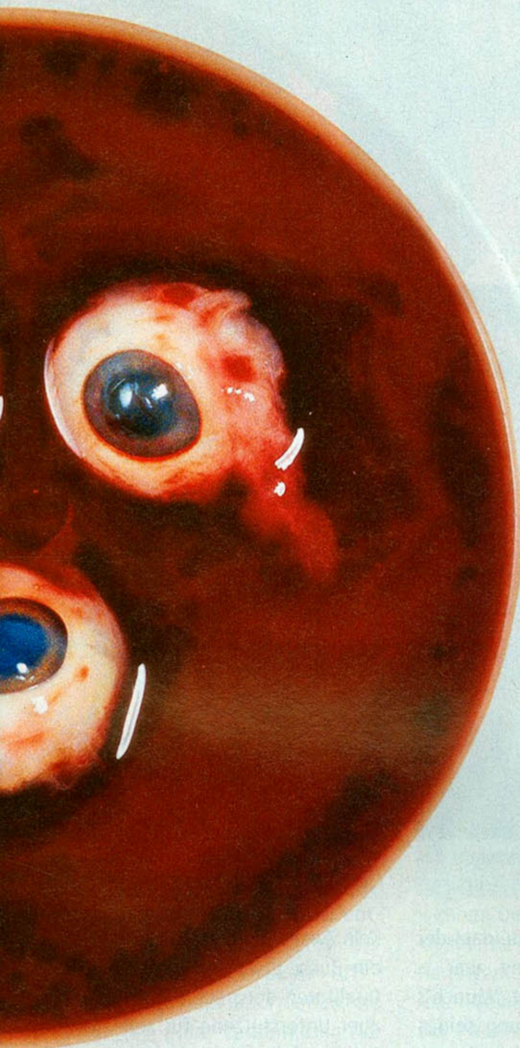


PlayStation®2

Gibt's ab sofort frisch auf den Tisch

www.residentevilooutbreak.de

Appetit



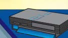
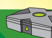


ad.quarter

NT EVIL™
REAK

Rezept- und Lösungsbuch erhältlich.

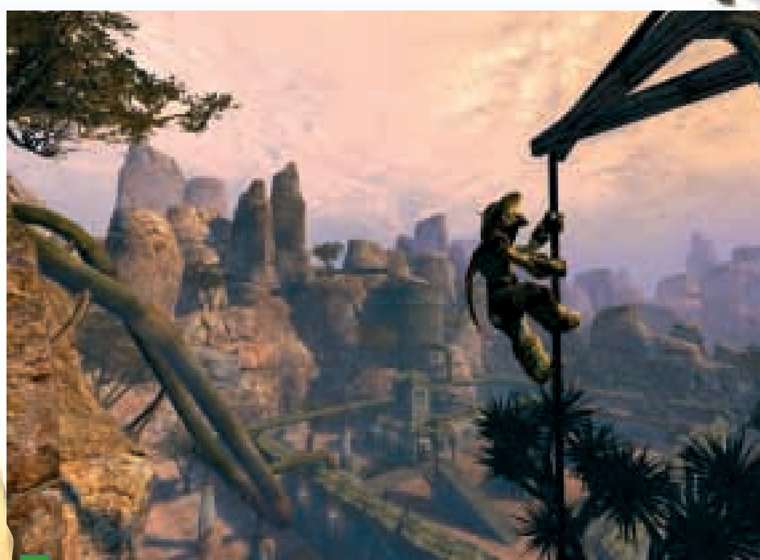
CAPCOM

  Playstation 2  Xbox

Oddworld STRANGER

Schräge Charaktere und Mut zur Innovation: Die Macher von "Abe's Exoddus" zeigen endlich wieder, was in ihnen steckt – und präsentieren einen Shooter der etwas anderen Art.





 XB Hübsches Panorama: Um das Feindeslager zu umgehen, muss Löwenmann Stranger erstmal nach oben. Danach pirscht er sich von hinten an.



XB Sei nett zu deinen Informanten! Hier vertrimmt Ihr ein paar harmlose Passanten.

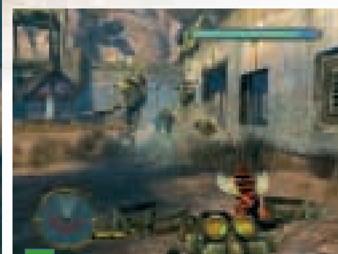
Die Oddworld Inhabitants haben eine Vorliebe für schräge Typen (lest hierzu auch unser Interview in MAN!AC Extended) – das ist allgemein bekannt. Und dass ihr kreativer Kopf Lorne Lanning mit viel Charme und Witz die Gemüter für sich gewinnen kann wie kein anderer Designer, ist auch kein Geheimnis. Trotzdem ging der letzte Titel der Inhabitants unter: Nach den erfolgreichen Erstlingswerken "Abe's Oddysee" und "Abe's Exoddus" waren die Erwartungen groß an das im kalifornischen San Luis Obispo ansässige Team. Aber noch größer war die Enttäuschung, als "Munch's Oddysee" in den Redaktionen eintrudelte: Was von den Inhabitants vollmundig als große Innovation angekündigt wurde, entpuppte sich als nicht mehr als ein ordentliches Knobelspielchen. Heute gibt Lorne gerne zu, dass der Titel nichts Besonderes war – tatsächlich bezeichnet er "Munch's Oddysee" als Enttäuschung seines Lebens. Laut ihm war der überraschende Wechsel zu Microsoft nicht ganz unschuldig an dem Desaster: Die beiden Abe-Teile wurde erfolgreich von GT Interactive vertrieben und vermarktet, aber nach dem Niedergang des jungen Publishers und dessen Aufkauf durch den französischen Publishing-Giganten Infogrames (heute Atari) entschied man sich für einen Wechsel zum Xbox-Hersteller. Der suchte damals nach Aushängeschildern für seine Hardware, nach schillernden Persönlichkeiten, die alle Zweifel am umstrittenen Konsolen-Einstand zerstreuen könnten: Da kam ihnen der redselige und beliebte Lorne gerade recht. Kein Zweifel: Mr. Lanning redete wie ein Buch, pries voller Inbrunst die Qualitäten der neuen Konsole an – aber Unterstützung für sein neues Spiel erfuhr er indessen kaum. "Munch" wurde von Microsoft nur sehr sparsam beworben, obendrein zwang man den engagierten Entwickler dazu, das noch längst nicht ausgereifte Produkt überhastet fertigzustellen. Die anfangs sehr



XB Kreuzfeuer: Deckung sucht Ihr am besten aus der Verfolgerperspektive.



XB Abstecher ins 'Bounty Office': Hier schreibt Ihr Euch für neue Aufträge ein und kassiert fette Prämien.



XB Bienen fungieren als stinknormale Durchschnitts-Munition.

XB Dicke Ballermänner: Wer clever ist, entsorgt die schießwütigen Widersacher klammheimlich und bevor sie das Feuer eröffnen.

schleppenden Xbox-Verkäufe (dem überhöhten Einstandspreis sei Dank) gaben "Munch" den Rest.

Neues Spiel, neues Glück

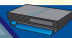
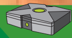
Inzwischen hat man Microsoft enttäuscht den Rücken gekehrt, der neue Anbieter heißt Electronic Arts – und der hat bekanntermaßen die Mittel für eine Vermarktung im großen Stil. Weil sich dieser Tage aber nur noch wenige Spieler an die Abenteuer der kleinen Mudokons erinnern dürften, versucht man ganz was Neues: Der "Oddworld Stranger" trägt zwar die unverkennbare Handschrift der Inhabitants, knüpft aber nicht an die ursprünglich geplante Quintologie an ("Abe's Oddysee" war Teil 1.1, "Abe's Exoddus" Teil 1.2 und "Munch's Oddysee" Teil 2.0 – alles klar?). Vielmehr erlebt der "Stranger" ein vollkommen unabhängiges Abenteuer, für das Ihr keine Oddworld-Vorkenntnisse braucht. Moment mal – Kopfgeldjäger? Jawohl – der neue Oddworld-Held ist kein Pazifist und schon gar kein wehrloser, mickriger Dreikäsehoch wie seine Vorgänger. Obwohl der löwengesichtige Draufgänger mit der Clint-Eastwood-Brummelstimme für lebende Beute höhere Kopfgelder kassiert als für totes Fleisch, weiß er sich zu wehren: Der stiernackige Kerl ist ein knallharter Geschäftsmann, und sein Handwerk gipfelt für gewöhnlich in roher Gewalt. Egal ob er gerade auf der Pirsch ist oder sich im Bounty Office für einen neuen Job einschreibt: Er bewahrt zu jeder Zeit einen ruhigen Kopf und schreckt vor nichts zurück. Allerdings kann es nicht schaden, in den Siedlungen eine zivilisiertere Gangart einzulegen: Schlagt Ihr jedem unsympathischen Geierkopf gleich den Schnabel ein, wird Euch bald niemand mehr eine Information geben. Dann eilt Euch der miese Ruf voraus, und sobald Ihr eine Stadt betretet, sind die Straßen wie leergefegt.

Biologische Waffen

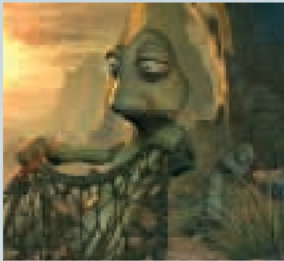
Stranger geht am liebsten mit seiner doppelläufigen Armbrust auf die Jagd, und die verschießt weder Bolzen noch Hightech-Munition: Stattdessen wird das Schmuckstück mit Lebendgeschossen geladen. Die mehr oder minder possierlichen Tierchen hüpfen froher Dinge durch die Landschaft oder schwirren am Firmament umher, bis Euer Held des Weges kommt – dann werden die lieben Kleinen vom Fleck weg rekrutiert ('grabsch') und in den Lauf gestopft. Dort harren sie bange ihres Einsatzes – und sind übrigens jederzeit sichtbar, denn für den Abschuss dieser Munitions-Muppets wechselt Ihr am besten in die Ego-Perspektive. Hier seht Ihr wie gehabt Eure Waffe, die im Schritt-Rhythmus auf- und abwippt – ebenso wie ihre Passagiere. Während sich Bienen (das Äquivalent zu MG-Patronen) eher ruhig verhalten und auf ein schnelles Ende im Dauerfeuer-Inferno hoffen, provozieren 'Chippunk' und Stinktier nicht nur Schuss-, sondern vor allem Lachsalven. Stinki reizt alle Gegner im nahen Umkreis zum Brechen (was Euch genügend Zeit gibt, sie bewusstlos zu schlagen), der freche Nager dagegen lässt alle paar Sekunden einen flotten Spruch los. Sogar nach dem Abschuss plappert er munter weiter, und bringt damit alle Feinde in Hörweite derart auf die Palme, dass die prompt anrücken,



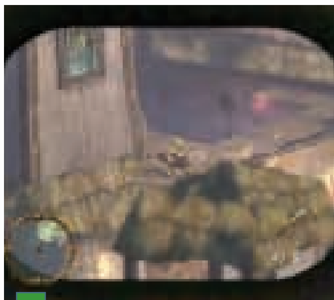
XB Hinterhältiger bis explosiver Ballerspaß dank niedlichen Lebendprojektilen: Das Gasmasken-bewehrte Stinktier produziert ein Vakuum und Brechreiz.


Playstation 2

Xbox

Filmreife Stimmung



Oddworld wäre nicht Oddworld ohne atmosphärische und fast schon Oscar-verdächtige Filmsequenzen: Schließlich kommen die beiden Leitwölfe Lorne und Sherry ursprünglich aus der Animations-Branche. Tatsächlich will man an die kalifornische Küste ziehen: Die Nähe zu Kinogrößen wie Pixar soll zusätzliche Künstler anziehen und die Oddworld um neue Freaks bereichern. Zwar träumt Lorne nach wie vor von Echtzeit-Figuren mit filmischen Qualitäten und Schauspieler-Mimik – aber bis die Technik so weit ist, verlassen sich die Inhabitants für die Fortführung ihrer Geschichten auf hochkarätige Zwischensequenzen. Die erinnern übrigens nicht nur zufällig mehr an europäische denn an amerikanische Comic- und Film-Kosmen: Erstere halten beide Oddworld-Chefs für interessanter als den durchschnittlichen, muskelbepackten US-Superhelden.



XB Wer gerne vorausschauend plant, nutzt vor dem Kampf den Zoom.

Oddworld Stranger

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Oddworld, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]

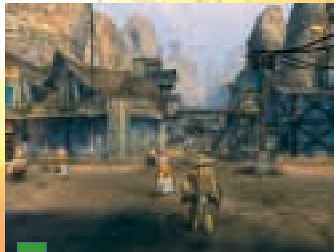
MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Gleichermaßen abgefahren wie originell: Skurriles Action-Potpourri mit coolen Charakteren und viel schwarzem Humor.

Gamecube-Alternative



Eine Alternative zur Mischung aus Action-Adventure, Ego-Ballerei und krankem Charakter-Design ist auf dem Spielewürfel nicht in Sicht.

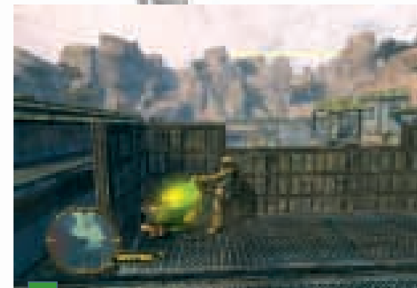


XB Unwirtlich, aber friedlich: ein staubiges Wildwest-Nest.

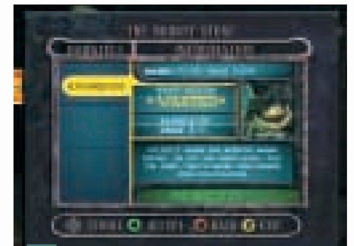




XB Legt Euch nicht zu oft mit den unfreundlichen Stadtbewohnern an, sonst meiden sie Euch bald wie die Pest – und Ihr bekommt weder Infos noch Aufträge.



XB Erlegte Ganoven werden eingesaugt und platzsparend gelagert.



XB Infos und Kopfgeld-Angebote findet Ihr im Menü vom Bounty Office.

um den Störenfried platt zu treten. Der Vorteil für Euren Jäger: Die Knaben sind abgelenkt. Ihr könnt die Bande also in aller Ruhe umgehen oder gemütlich umnieten. Auch nett: Niedliche Schalentiere rollen sich zusammen und explodieren wie Granaten, stachelige Critter-Kugeln mit großen Glubschaugen lassen sich wie Minen auslegen und heften sich an jeden Passanten – nur Euer Charakter ist gegen die Talente der Kamikaze-Kampftierchen immun.

Feuerfest seid Ihr allerdings nicht: Bei der Präsentation nutzte Lorne einen Unverwundbarkeits-Cheat, aber im fertigen Spiel sollen besonders die dicken Bossgegner gehörig Eure Lebensenergie strapazieren. Wie in jedem ordentlichen Action-Inferno sind auch die "Stranger"-Endgegner besonders auf Zack: Bei unserem Oddworld-Termin wankte ein ekliger Breitmaulfrosch ins Bild – ganz schön träge der Kerl, dafür feuerte er aus allen Rohren und zeigte sich erst beeindruckt, als Lorne seine Schwäche ausnutzte. Der Fiesling hat eine besonders feine Nase: Stinktiere treiben ihm Tränen in die Augen und das Frühstück aus dem Magen.

Perspektivenwechsel

Ähnlich hart wird's, wenn sich die Bewacher der Obermotz-Bastion nicht mehr austricksen, weglocken oder umgehen lassen: Dann artet die ursprünglich noch überschaubare Ballerei in wüstes Gemetzel aus – und wer dafür nicht rechtzeitig vorsorgt, der hat das Nachsehen. Vorsorgen heißt in diesem Fall: Waffenverstärker sammeln. Die praktischen Upgrades machen Eure Chippunks frecher, Stinktiere stinkiger und Explosiv-Gürteltiere sprengfreudiger. Die aufgemotzten Stinker haben es uns übrigens besonders angetan: Die 'Skunks' sind inzwischen so anrüchig, dass sie sich selbst nicht mehr riechen können und prompt eine Gasmaske aufsetzen. Einmal abgefeuert, wird der Mief so stark, dass er ein Vakuum produziert. Resultat: Eure Feinde werden angesaugt – auf zum fröhlichen Reihern!

Wer in diesem Getümmel nicht den Überblick verlieren will, der wechselt beizeiten von der Ego- in die Verfolger-Perspektive: Von nun an spielt sich "Stranger" wie ein Action-Adventure. Ein Wechsel, der nicht nur für Erkundungstouren in den skurrilen Schauplätzen nützlich ist: Auch im dichten Kampfgetümmel verschafft Euch der neue Blickwinkel mehr Übersicht, und das macht den Verlust an Zielgenauigkeit in manchen Situationen mehr als wett... besonders dann, wenn sich die Feinde feige verborgen halten. In diesem Fall wirkt die Third-Person-Perspektive Wunder, denn oft genügt ein Kameraschwenk, um Widersacher zu erspähen, die Euch bei der Ego-Ballerei in den Rücken gefallen wären.

Viel mehr überrascht hat uns allerdings, dass Lorne und Konsorten noch weniger zimperlich zur Sache gehen als früher: Zwar vergütet man eine Lebend-Gefangennahme der Schurken mit höherem Honorar, aber manche Gefechte arten in regelrechte Schlachtfeste aus. Wer seine Feinde in Ventilatoren drängt oder frech in die Luft jagt, dem fliegen bald Fleischbrocken um die Ohren. *rb*

PlayOnline

SQUARE ENIX

SHARE THE ADVENTURE. SHARE THE FANTASY.

FINAL FANTASY XI® ONLINE

BEINHALTET DIE Rise of the Zilart & Chains of Promathia EXPANSION PACKS







In den vergangenen zwei Jahren waren mehr als 500.000 Helden Nordamerikas und Japans Zeuge, wie sich die Geschichte von Vana'diel vor ihren Augen entfaltete.

Im September 2004 öffnen sich für die Abenteurer in und um Europa die Pforten Vana'diels und leuten ein neues Zeitalter der Unterhaltung in einem der weltgrößten MMORPGs ein.



PC CD-ROM

www.playonline.com

Distributed by



UBISOFT

Shadow of Rome

Capcom setzt mit seinem Antike-Abenteuer auf erwachsene Unterhaltung – hart, herausfordernd und hervorragend inszeniert.

Filmreife Zwischensequenzen, ausgefeilte Charaktere, professionelle Dialoge und rasant geschnittene Action – dass Capcoms Keji Inafune seine interaktiven Geschichten gerne in Hollywood-Manier erzählt, bewies er zuletzt mit dem Dämonengemetzel "Onimusha 3". Auch die Bilderwelten seines aktuellen Projekts sind schwer von der Leinwand inspiriert, das Ridley-Scott-Werk "Gladiator" lässt schon in den ersten fünf Spielminuten ein halbes Dutzend Mal grüßen. Wie der von Russell Crowe gemimte Maximus weilt "Shadow of Rome"-Protagonist Agrippa zu Beginn in Germanien. Als Zenturion kämpft er dort zum Ruhme Roms, unterwirft mit aller Gewalt und Brutalität die in den düsteren Wäldern hausenden Barbaren. Doch sein Eroberungsfeldzug wird jäh von einer schockierenden Nachricht aus der Heimat gestoppt: Der große Cäsar ist tot, ermordet von Uesnius, seinem engsten Vertrauten, seinem geliebten Vater.

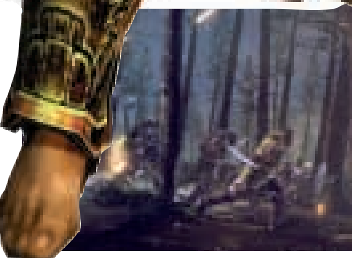


PS2 Obwohl sich hier Agrippa und Claudia duellieren, kämpft die hübsche Gladiatorin im Spiel auf Eurer Seite.

Während der aufgewühlte Feldherr einen Weg sucht, vor der Exekution seines Erzeugers in die Heimat zurückzukehren, macht sich dessen Kumpel Octavius in Rom an die Aufdeckung der Intrige. Wie in "Onimusha 3" bekommt Ihr bei "Shadow of Rome" die Kontrolle über verschiedene Charaktere – abwechselnd spielt Ihr die Handlungsstränge rund um Agrippa und Octavius, später kommt noch Gladiatorin Claudia hinzu.

Blut und Spiele

In einer fortgeschrittenen Version durften wir uns ausgiebig mit den beiden männlichen (und sehr verschiedenartigen) Charakteren befassen. Soldat Agrippa ist naturgemäß kräftig und abgebrüht – gewöhnlich pflastern Leichen seinen Weg ans Ende der linearen Levels. So dringt er z.B. mit Waffengewalt in ein germanisches Fort ein: Mit gehaltener Schultertaste wird einer der Feinde als Ziel aufgeschaltet, die Angriffstaste lässt das Schwert auf ihn nieder-



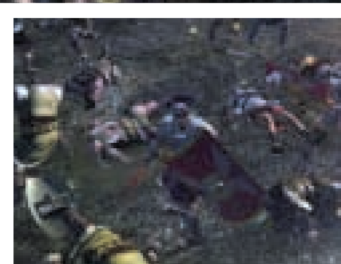








PS2 Wie im Kino: Agrippa dient als Zenturio in Germanien. In einer furiosen Filmsequenz schlagen die römischen Truppen eine Attacke der Nordmänner zurück.





PS2 Im Circus kämpft Ihr um Euer Leben und die Gunst des Publikums. Je grausamer die Aktionen, desto lauter der Jubel.

PS2 Agrippa stürmt ein germanisches Fort: Dank Bogen lassen sich ein paar Barbaren frühzeitig ausschalten.

PS2 Im Spielverlauf nehmt Ihr an vier Wagenrennen im "Ben Hur"-Stil teil – wer als letzter lebt, gewinnt.

sausen. Blut fließt bei Aggripas Attacken reichlich – mit der richtigen Ausstattung (Säbel) und Technik ('Aufladen' durch anhaltenden Tastendruck) verlieren die Gegner auch mal Kopf und Glieder. Der Belastung hält die Waffe nur eine Weile stand, ihr Zustand ist an einer Leiste absehbar – zerbirst Schwert oder Axt, wird auf umherliegendes Material zurückgegriffen; zudem dürft Ihr Eure linke Hand mit einem Schild ausstatten und einen Bogen auf den Rücken schnallen.
Während Agrippa in den Wäldern auch mal schleichend und meuchelnd agiert, wird im Circus Maximus ein möglichst auffälliges und brutales Gemetzel zelebriert. Der Held heuert im Verlauf als Gladiator an, da dem Gewinner der anstehenden Spiele die Ehre zuteil wird, den Mörder Cäsars zu köpfen. Bei den Arenakämpfen (die rund 15 Prozent des Spiels ausmachen sollen) müsst Ihr neben der Lebensenergie auch die Extase des Publikums hoch halten. Grausame Metzel-Combos oder der gezielte Wurf eines abgetrennten Kopfes in die Zuschauerränge erhöht den Jubel und Eure Schlagkraft. Manchmal beschert Euch gut unterhaltenes Volk sogar Waffen wie einen mächtigen Streitkolben – also bietet den grölenden Massen eine gute Show!

Antiker Agent

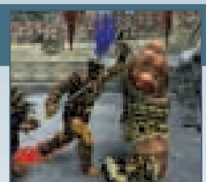
Doch "Shadow of Rome" bietet sehr viel mehr als hübsch anzusehende Schwert-Action. Der zerbrechliche Jüngling Octavius stirbt beim ersten Treffer – rohe, frontale Gewalt ist daher bei seinen Nachforschungen in Rom keine Option. Um beispielsweise in den Senat einzudringen und dort die Krisensitzung um Cäsars Nachfolge zu belauschen, müsst Ihr planvoll vorgehen. Zunächst schleicht Ihr in das Haus eines Senators und knockt den Mann mit einer Vase aus, um an seine edle Toga zu kommen – Kleider machen eben auch im alten Rom Leute. Anschließend geht es ganz bedächtig (Politiker rennen nicht!) an den Wachen vorbei ins verwinkelte Innere des Senatsgebäudes. Octavius beherrscht jede Menge Tricks: Versteckt Euch in großen Vasen, pfeift, um Wachen abzulenken und sie anschließend von hinten zu strangulieren, drückt Euch an der Wand entlang oder lugt durch einen schmalen Türschlitz in den nächsten Raum. Fehlende Körperkraft kompensiert der blonde Römer mit Gewandtheit und Grips.
Inafunes neues Werk darf sich mit Fug und Recht Action-Adventure nennen – dank der beiden charismatischen Hauptcharaktere wird Euch eine abwechslungsreiche Mischung aus Kampf, Grübeln und vorsichtigem Erkunden geboten. Und da die überarbeitete "Onimusha 3"-Engine auch noch grandiose Grafiken auf den Bildschirm zaubert, solltet Ihr von "Shadow of Rome" nicht weniger erwarten als das beste Sandalen-Epos im gesamten Playstation-2-Konsolenreich. *sf*



PS2 Octavius ist schwach und muss daher vorsichtig und hinterrücks agieren: Er versteckt sich und stranguliert die Wache anschließend von hinten.

Andere Länder, andere Sitten

Westliche Spielekost aus Japan



Harter Tobak: Wegen Blut und Grausamkeit könnte dem japanischen Markt "Shadow of Rome" verwehrt bleiben.

Obwohl Keji Inafune im MAN!AC-Interview (Ausgabe 08/04) behauptete, er könne den westlichen Geschmack wohl niemals wirklich verstehen, sieht man "Shadow of Rome" seine Ausrichtung gen Europa und USA deutlich an. Was vielleicht auch an den Inspirationsquellen liegt: Die Nähe zu "Gladiator" ist offensichtlich, aber auch für etliche Charaktere haben sich die Entwickler prominente Hollywood-Vorbilder gesucht. Ein Senator ist Anthony Hopkins ähnlich, Octavius' väterlicher Berater trägt die Gesichtszüge von Alec Guiness. Außerdem fließt in dem Gladiatoren-Abenteuer unglaublich viel Blut, Köpfungen und Glieder-Amputationen werden explizit dargestellt. Extreme Gewalt aber stößt japanische Spieler ab, neben einer besonderen Neigung zur Seekrankheit ist dies der Grund, warum Ego-Shooter in Nippon keine Rolle spielen – oder gleich gar nicht erscheinen. Eben dieses Schicksal könnte auch "Shadow of Rome" ereilen, über dessen Verkauf in Japan die Capcom-Manager noch nicht entschieden haben.

Shadow of Rome

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005

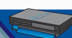
Brutale und spannende Abenteuer im römischen Reich: Der "Gladiator" unter den Konsolenspielen.

Xbox-Alternative

Schleichen und schnetzeln vor historischer Kulisse gibt's bei Vivendis **Red Ninja**, das Ende des Jahres ins feudale Japan entführt.

Gamecube-Alternative

Mit **Prince of Persia 2** kommt Ihr noch dieses Jahr in den Genuss hochwertiger Action-Abenteuer in Third-Person-Perspektive.


Playstation 2

Xbox

Gamecube

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter



Sammelt Eure Erfahrungspunkte in den Fußstapfen von Aragorn und Co. Electronic Arts bläst zum RPG-Angriff auf Tolkienisten.


PS2 Wirft seine Arme in die Luft: Der rührige Wächter im See vor Moria.

Die Welt ist im Wandel. In Eregion wurden zwei Nazgûl geschlachtet, die Wälder von Hulsten sind voll mit Orkleichen und der Wächter von Moria bekam Hiebe auf die Tentakeln. Verantwortlich für diese Heldentaten zeichnet nicht etwa Aragorn, sondern Berethor, Hüter der Zitadelle von Gondor und Träger eines geheimnisvollen Auftrages. Dreistes Tolkien-Plagiat? Mitnichten, denn dies sind die Abenteuer, die Ihr in "Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter" nacherleben könnt. EA, die Herren der Lizenzen, benutzten ihren Vertrag mit New Line Cinema zum ersten Mal, um aus dem Stoff der Trilogie ein waschechtes Rollenspiel zu schmieden. Dabei folgt Ihr nicht dem Weg von Frodo und Co., sondern begleitet den eingangs erwähnten Herrn Berethor auf einem Abenteuer, das parallel zum Ringkrieg abläuft.

Schlachtenbummler

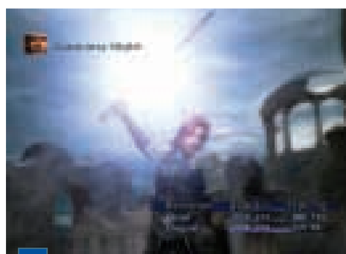
Nach und nach gesellen sich weitere klassische Bewohner Mittelerdes zu Eurer Truppe. Die Elbenfrau Idrial greift Euch beim Kampf gegen die Ringgeister unter die Arme, Waldläufer Elegost brilliert wahlweise als Bogenschütze oder Bärenbeißer und Zwerg Hadhod führt Euch mit schottischem Akzent durch die Zwergenbinge von Moria. Dieses bunte Trüppchen folgt dem Weg der originalen Gemeinschaft und stolpert dabei über berühmte Bewohner und Bauwerke von Mittelerde. Der Bergpass des Caradhras, elbische Außenposten oder gondorianische Ruinen ähneln hierbei ebenso akkurat dem Filmvorbild, wie die Mimik und Gestik der unterschiedlichen Diener Saurons. Gerade in den Storysequenzen erfreut Ihr Euch an den grandiosen naturalistischen Bewegungen und Gesichtsausdrücken Eurer Helden, die (genauso wie die Kampfanimationen Eurer Gegner) direkt von den Festplatten der Weta-Designer zu stammen scheinen. Untermalt wird diese Pracht mit dem Soundtrack des Oscar-Preisträgers Howard Shore. Der ausgezeichnete akustische Gesamteindruck wird abgerundet durch begabte englische Sprecher und eine sauber gestaltete Geräuschkulisse. Noch ein Hingucker für Fans des Films: Rund 150 neu geschnittene Filmclips erzählen die Hintergrundgeschichte des Dritten Zeitalters, kommentiert von Gandalf-Darsteller Ian McKellen.



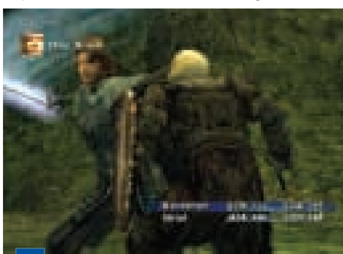
PS2 Die kleinwüchsigen Moria-Goblins versuchen uns den Weg in die Tiefe zu versperren. Gott sei Dank beherrscht Zwerg Hadhod die Goblintöter-Fertigkeit.

Was eine Rolle spielt

Neben diesen lizenzbedingten Appetitmachern muss "Der Herr der Ringe:

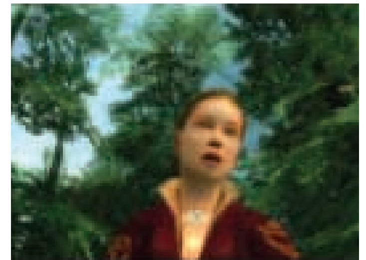

PS2 Der gedrillte Gondorianer Berethor feuert seine Gemeinschaft an.


PS2 Neben den Zufallskämpfen stolpert Ihr auch in gescriptete Hinterhalte.


PS2 Dieser Atem! Per Orkschlächter-Fertigkeit wird der Stinker entsorgt.


Elbenweibchen Idrial führt uns die neueste Rüstungskollektion vor: trutzig und doch feminin.


PS2 Beeindruckend: Sämtliche Architekturstile des Films wurden gekonnt in den Spielarealen nachempfunden. Diese Brücke scheint elbischen Ursprungs zu sein.

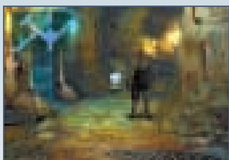


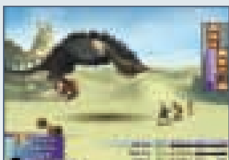

PS2 Elben und Nazgûl tummeln sich in zahlreichen Echtzeit-Sequenzen.

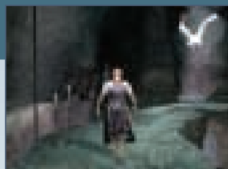
▪ ▪ ▪ Der Herr der Fantasy ▪ ▪ ▪

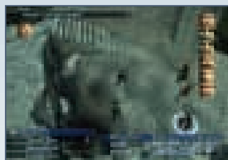
Die Inspirationsquelle von "Das dritte Zeitalter"

Tidus, ick hör' dir trapsen: Das "Herr der Ringe"-RPG sieht schon sehr nach dem bisherigen Genre-Primus "Final Fantasy 10" aus. Im Erkundungs-Modus verrät die Übersichtskarte in der oberen Ecke das Nippon-Vorbild. Das Design der Zufallskämpfe wurde einfach übernommen: Am rechten Bildschirmrand seht Ihr die Abfolge der Kombatanten, die Lebens- und Magiepunktanzeigen gleichen sich aufs Haar und anstatt mächtiger Bestias beschwört Ihr Warge oder den Pfeilhagel von Helms Klamm herauf. Hoffentlich schafft es EA, trotz "Final Fantasy"-Spielmechanik ein eigenständiges Tolkien-Rollenspiel zu zimmern, das dem Urvater der modernen Fantasy würdig ist.



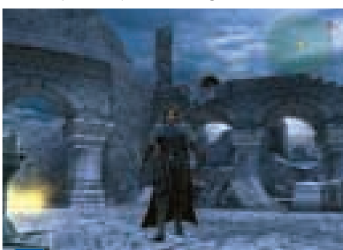

Das Vorbild: "Final Fantasy 10"




"Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter"


PS2 Gute Miene in bösem Spiel? Über jeden Zweifel erhaben sind die ausdrucksstarken Gesichter der Digi-Darsteller. So superb simuliertes Schauspiel seht Ihr selten.

Das dritte Zeitalter" aber vor allem als Rollenspiel überzeugen. Hier fällt dem geneigten Genrekenner sofort die frappierende Ähnlichkeit zu "Final Fantasy 10" (siehe Vergleich im Kasten) ins Auge. Des Rätsels Lösung: Im Entwicklerteam des Spiels sitzt ein ehemaliger Square-Produzent, der an der Entwicklung von "FF 10" beteiligt war. Die Entwicklung Eurer Partymitglieder über ein Skilltree-System bietet ebenfalls keine Innovationssprünge. Ihr sammelt Erfahrungs- und Skill-Punkte und verteilt diese auf Attribute und Fertigkeiten Eurer Wahl. Prall gefüllt präsentiert sich dagegen die variantenreiche Rüstzeugkammer. Bleibt zu hoffen, dass EA die hervorragend präsentierten Umgebungen bis zur Veröffentlichung noch mit interessanten Nebenquests und zahlreichen NSCs auffüllt, sonst verkommt das ambitionierte Rollenspiel-Projekt zum bunten Lizenz-Freizeitpark mit hohlem Kern. *mw*


PS2 Etwas einsam ist es ja schon. So ganz ohne NSCs in den Ruinen.


PS2 Waldläufer Elegost besticht durch große Posen und lässige Sprüche.

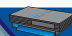
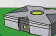
PS2 Das West-Tor von Khazad-dûm. Hier ruht das Verhängnis der Zwerge.

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10): Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Klassisches Rollenspiel im "Final Fantasy"-Stil. Dank Film-Lizenz und Bombast-Sound kommt richtiges "HdR"-Feeling auf.


Playstation 2

Xbox





XB Wachdrohnen, Spinnenroboter, automatische MG-Türme – die Designabteilung bei Crystal Dynamics bemühte sich auch bei kleinsten Details um einen eigenständigen Look.

Project Snowblind

Die Ego-Shooter kommen. Warum sich der Baller-Erstling von Crystal Dynamics vor "Killzone" und "Halo 2"nicht verstecken muss, erfuhr MAN!AC in den Dolby Laboratories in San Francisco.

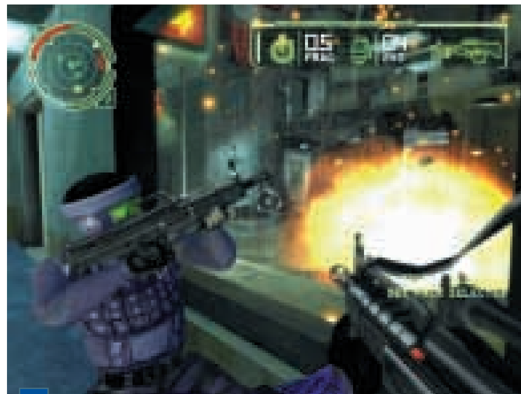
"Deus Ex: Clan Wars" sollte eigentlich ein Ego-Shooter-Ableger von Warren Spectors Erfolgsserie werden. Weil das aber nicht so recht zu dem ausgefallenen Ego-Rollenspiel-Mix passen wollte, wurde der Titel kurzerhand geändert. Die Herkunft sieht man "Project Snowblind" aber immer noch an: Ein Setting irgendwo in der nicht so fernen Zukunft, jede Menge Hightech-Waffen und ein mit Cyberware aufgemotzter Held erinnern stark an das erfolgreiche Vorbild. "Project Snowblind" soll aber vor allem in zwei Punkten glänzen: 'Smart Weapons', also Waffen, die dank künstlicher Intelligenz selbstständig agieren können. Und 'Battlefield Chaos', also Massen von Gegnern sowie Action ohne Pause. Die drei Levels, die wir in San Francisco anspielen konnten, boten davon jede Menge.

Der Star im Team

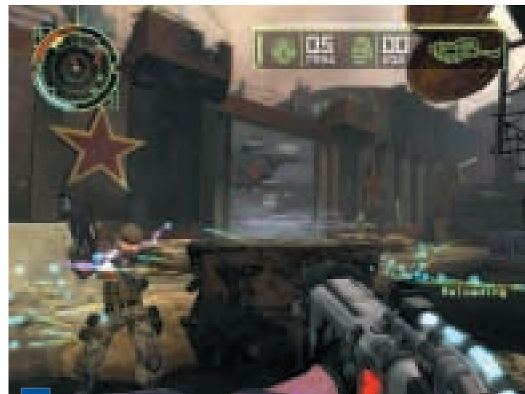
Als Elite-Soldat der Liberty Coalition kämpften wir uns Seite an Seite mit regulären Truppen durch eine alte chinesische Tempelanlage, die Straßen und Häuser einer modernen Großstadt sowie durch ein ruiniertes Industriegebiet. Alle Levels glänzten mit verwinkelter Architektur und boten spannende Kulissen für wilde Schießereien. Dabei seid Ihr nicht allein, sondern wichtiger Teil einer gigantischen Kriegsmaschinerie. Ständig steht Ihr in Kontakt mit Euren Kameraden, helft ihnen in brenzligen Situationen und bekommt im Gegenzug Feuerschutz und dankbare Kommentare. Kommandieren dürft Ihr verbündete Soldaten nicht, aber über mangelnde Komplexität kann man sich trotzdem nicht beklagen. Denn eine riesige Auswahl an Mordwerkzeugen und technischen Spielereien wartet nur darauf, ausprobiert zu werden. Da wäre zum Beispiel die Flechette Gun, deren Geschosse von Wänden abprallen und als Querschläger weiterfliegen – oder sich gar ihre Ziele selber suchen. Alle Waffen bieten nämlich neben eher konventionellen Primärfunktionen auch immer einen alternativen Feuermodus.

Waffen mit Charakter

So bekommt selbst die Shotgun eine hinterhältige Seite: Aus gewöhnlichen Geschossen werden kleine Zeitbomben, die sich an den Gegner heften, ihn in Brand setzen und erst nach ein paar Sekunden explodieren. Praktisch, wenn der Feind Schutz bei einer Gegnergruppe sucht und diese dann mit in die Luft geht. Noch ausgefallener ist die N.E.R.F.-Gun, die Energiekugeln verschießt, welche an Objek-



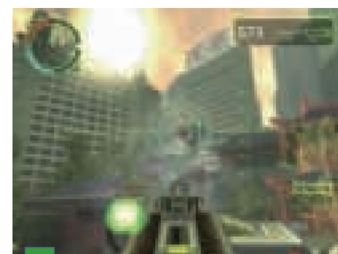
PS2 Gemeinsam stark: Eure Verbündeten geben Feuerschutz und schicken per Funk Hinweise.



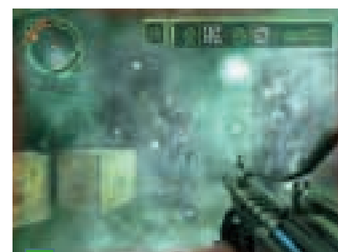
PS2 Trotz teilweise riesigem Gegneraufkommen und imposanter Levelarchitektur bleibt die Bildrate stets flüssig.



PS2 Die herumschwirrenden blauen Kugeln gehören zu Eurer N.E.R.F.-Gun. Einmal abgeschossen, suchen sie sich selbst ihr Ziel und verwirren gleichzeitig den Feind.



XB Hinter dem Flak-Geschütz braucht Ihr auch Hubschrauber nicht zu fürchten.



XB Nebel ahoi! Gut, dass Ihr gleich in die Thermo-Sicht wechseln könnt.



XB Vorsicht, Falle! Während sein Kumpel auf uns feuert, wähnt sich der getarnte Gegner rechts in Sicherheit. Noch...

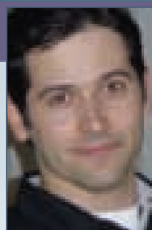
ten und am Boden haften bleiben und dann selbstständig auf alles feuern, was sich ihnen nähert. Die Kugeln kleben auch an den Soldaten beider Seiten oder an Nathan Frosts Freunden und Helfern, den Spiderbots. Diese kleinen Roboter wuseln auf Spinnenbeinen durch die Gegend und vervielfachen Eure Feuerkraft. Bei Bedarf könnt Ihr sie selber steuern, vorausgesetzt der 'Ice Pick' hat noch Munition. Mit diesem Werkzeug kontrolliert Ihr Maschinen aller Art – auch die großen Artillerie-Roboter. Wer lieber konventionell steuert, klemmt sich ins Cockpit von größeren Vehikeln. In den Test-Levels konnten wir einen großen Mech, ein flottes Auto und einen Transporter mit aufmontiertem MG bedienen. Letzterer war nur im Multiplayer-Modus verfügbar und benötigte einen zweiten Mann an der Geschützplattform. Fehlt mal der Schutz eines dicken Panzers, könnt Ihr selber ein Riot-Shield aufstellen und Euch dahinter verstecken.

Der Soldat der Zukunft

Nathan Frost hat nicht nur eine riesige Waffenkammer, er trumpft auch mit einigen außergewöhnlichen Fähigkeiten auf: Ein Energieschild schützt im Kampf, per Tarnfunktion schleicht Ihr Euch mitten zwischen die Feinde, um sie dann per Zeit-Stopp à la "Max Payne" in aller Ruhe auszuschalten. Im Multiplayer-Modus dürfte das besonderen Spaß bringen: 16 Spieler sollen sich online auf zehn Karten im Deathmatch, Assault oder Capture The Flag messen können. *dm*

"Wenn es ein Ego-Shooter ist, haben wir ihn gespielt!"

Interview mit John Chowanec, Produzent von "Project Snowblind"



MAN!AC: Wie seid Ihr an Euren ersten Ego-Shooter herangegangen?

J.C.: Zuerst wollten wir sicher stellen, dass die Grundlagen richtig sind. Wir haben uns also zunächst mit der Steuerung und dem Zielen beschäftigt und dann immer mehr draufgepackt. Jede einzelne Idee, jede Waffe wurde getestet und immer wieder verbessert. Außerdem haben wir alles selber entwickelt.

MAN!AC: Inwieweit habt Ihr Euch von anderen Genre-Vertretern beeinflussen lassen?

J.C.: Wenn es ein Ego-Shooter ist, hat ihn irgend jemand aus unserem Team gespielt! Es gibt so viele gute Ideen da draußen, dass wir uns vor allem fragten, was wir anders und besser machen können. Ich denke, dadurch dass die Atmosphäre so dicht ist und wir einen intensiven, actiongeladenen Shooter mit stabiler Bildrate haben, füllen wir eine schöne Nische.

MAN!AC: Wie stellt Ihr sicher, dass der Spieler nicht von den ganzen ausgefallenen Waffen überfordert wird?

J.C.: Immer wenn er eine neue Waffe findet, wird eine kurze Anleitung dazu eingeblendet. Außerdem führen wir die Spieler langsam an die neuen Gegenstände heran. Level für Level bekommt Ihr immer neue Waffen, die Ihr entdecken und ausprobieren könnt. Man könnte das Spiel wahrscheinlich auch mit Sturmgewehr und Shotgun durchspielen, aber es wird leichter, wenn man alle Möglichkeiten ausnutzt.

MAN!AC: Was bedeutet eigentlich "Snowblind"?

J.C.: Wenn der Spieler von einer EMP-Granate getroffen wird, versagen seine ganzen Cybersysteme. Er weiß nicht mehr, wie viel Energie er hat, welche Waffe er benutzt, die ganze Optik wird unscharf und verwaschen. Das benutzen wir, um den Spieler am Boden zu halten. Du bist zwar ein Elite-Soldat, aber eben nicht unverwundbar.

Project Snowblind

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

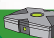
Xbox

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]

Beeindruckende Ballerei vollgestopft mit massenweise Gegnern, neuen Ideen und vielseitigen Waffen.

Gamecube-Alternative

Action in allen Zeiten: **Timesplitters: Future Perfect** soll nächstes Jahr an die Erfolge der beiden Vorgänger anknüpfen.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

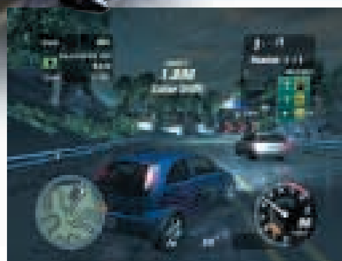
Need for Speed Underground 2

Kann Electronic Arts' neuer Raser die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen? MAN!AC wagt eine erste richtige Probefahrt.



Kein anderes Spiel schlug in der letzten Weihnachtssaison so überraschend ein wie "Need for Speed Underground": Die langlebige Rennspielserie verließ in der siebten Episode ihre Wurzeln im normalen Straßenverkehr und verschrieb sich ganz dem "The Fast and the Furious"-Gedanken. Ein riskanter Kurswechsel, den die Zockerwelt allerdings belohnte: Mehr als fünf Millionen Exemplare gingen bislang weltweit über die Ladentheken und machten die Nachtraserei zum mit Abstand erfolgreichsten Teil der Serie. Kein Wunder also, dass schon ein kräftig aufgemotzter Nachfolger in den Startlöchern steht.

Gerüchte über etwaige Tagrennen lassen sich schnell ausräumen: Erneut seid Ihr stets in der Dunkelheit unterwegs, auch die Straßen glänzen wieder mit der altbekannten Nässe – wieso auch ein visuelles Konzept ändern, das so gut ankam? Dennoch wird schon bei den ersten gefahrenen Metern klar, dass auf der Suche nach Verbesserungen kräftig Inspirationen bei Genrekonkurrenten eingeholt wurden: So saust Ihr nicht mehr nur über abgesperrte Kurse, sondern erkundet auf der Suche nach Konkurrenten und Rennen eine ganze Stadt – Rockstars "Midnight Club" lässt grüßen. Bei der im Westen wenig erfolgreichen "Tokyo Xtreme Racer"-Reihe wiederum schaute sich Electronic Arts eine gewitzte Duellform ab: Fordert Ihr einen Fahrer heraus, müsst Ihr den daraufhin um 300 Meter abhängen. Der Gag: Wer vorne liegt, bestimmt die Route und kann versuchen, den Kontrahenten durch plötzliche Manöver zu irritieren.







XB Die gewaltige, von Los Angeles inspirierte Stadt bietet viel visuelle Abwechslung und sogar plötzlich einsetzende Regenfälle.



XB Vorsicht vor dem Gegenverkehr: Wie im Vorgänger müsst Ihr Euch nicht nur mit der direkten Konkurrenz, sondern auch Zivilfahrzeugen herumärgern.

Das Auge spielt mit

Die weibliche Komponente in "Underground 2"

Mit Lizenzen und großen Namen geht Electronic Arts bekanntlich nicht gerade geizig um, so wird auch für die nächtliche Asphaltfahrt vermeintliche Prominenz aufgefahren – zumindest im englischsprachigen Raum klappt das auch. Sowohl Brooke Burke (rechts, ehemals Moderatorin für den Entertainmentsender E!) als auch Kelly Brook (unten, angeblich gefragte britische Schauspielerin mit immerhin einer Winzrolle in 'The Italian Job') mögen dort durchaus bekannt sein, für Zentraleuropäer reduziert sich ihre Anziehungskraft wohl eher auf die zweifellos äußerst respektablen körperlichen Reize. Im Spiel wiederum kommen diese jenseits einiger Illustrationen eher selten vor, stattdessen kontaktieren Euch die Mädels per Funk und SMS – schade, aber immerhin etwas.



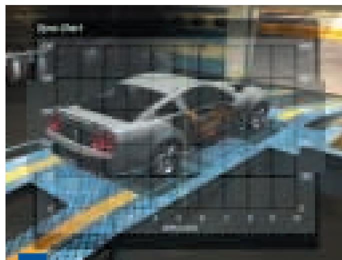




PS2 Bei den Drag-Rennen wurde der Effekt-Overkill etwas eingebremst – das tut der Übersicht gut, sieht aber immer noch ausgesprochen schick aus.



PS2 Die 'Street X'-Rennen fordern mit speziellen Expertenkursen.

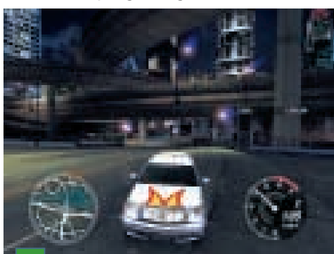


PS2 Zum kräftig aufgebohrten Tuning-Part gehört jetzt auch ein Prüfstand.

Neben weiteren neuen Rennmodi wie Drift-Wettbewerben, bei denen Ihr nun zeitgleich mit den Gegnern über den Asphalt rutscht oder Euch auf einer abschüssigen Bergstraße betätigen müsst, wurde die Handlung gelungen in das Freie-Fahrt-Konzept eingepasst. Freunde und Konkurrenten kontaktieren Euch via SMS-System, auf der Karte haltet Ihr nach Rennmöglichkeiten und Tuning-Shops Ausschau – Letztere bieten Zugang zu deutlich komplexeren Bastelmöglichkeiten als beim Vorgänger.

Das alte Leid?

Grafisch gefällt das nächtliche Geschehen bereits in der Vorabfassung: Die Automodelle glänzen mit schicken Spiegelungen, während die Stadt mit ihren rund 200 Meilen umfassenden Straßennetz abwechslungsreich und gewohnt effektlastig ausfällt. Einziges wirkliches Sorgenkind ist wie so oft in der "Need for Speed"-Geschichte die Bildrate, die auch hier bislang zwischen akzeptabel und noch deutlich ruckelnd schwankt – ob da der jüngste Kauf von Criterion noch rechtzeitig für Abhilfe sorgen wird? *us*



XB Natürlich auch mit dabei: Der Rapper-Liebling Chevrolet Caravan.

Need for Speed Underground 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	EA, Kanada
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Gut geklaut ist halb gewonnen: Stimmt jetzt noch die Technik, stellt EA den neuen König der Tuning-Rasereien.

1993

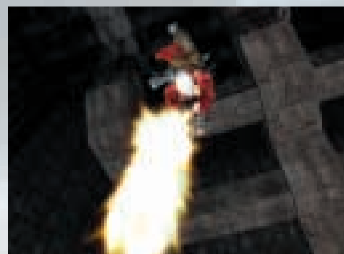
Der Anfang

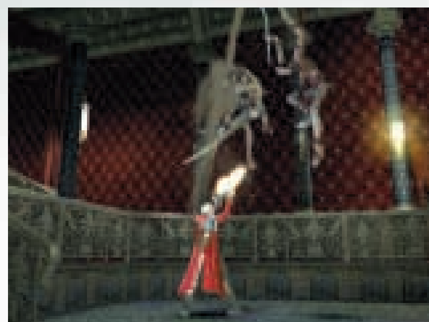


Devil May Cry 3

Trotz modernisierter Optik und Handhabung macht Capcoms Gothic-Ballerei einen Schritt in die Vergangenheit.

Dämonenkiller Dante ist und bleibt ein cooler Typ – auch im dritten Teil von Capcoms Action-Orgie "Devil May Cry" geht es ihm vor allem um eines: möglichst viele Höllenkreaturen mit Schusswaffe und Schwert in ihre verdammten Dimensionen zurückzuschicken und nebenbei eine irrsinnig gute Figur zu machen. Das bekommt das weißhaarige Muskelpaket schon in der Anfangssequenz perfekt hin: Ein mysteriöser Herr überrascht unseren Helden in seinem frisch bezogenen Büro und will ihm mit Unterstützung einer Horde Monster seinen Talisman abnehmen. Natürlich verteidigt Dante das Andenken an seine Mutter nach allen Regeln der Kunst – unwissend, dass es sein teuflischer Zwillingsbruder ist, der nach dem mächtigen Amulett giert.





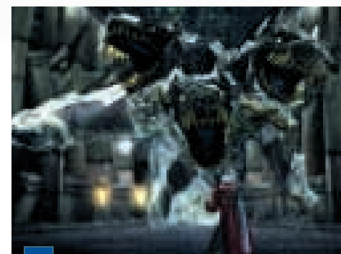


PS2 Ob in der Luft oder auf dem Boden – Dämonenjäger Dante vollführt sämtliche Moves mit Style und geradezu provokanter Lässigkeit.

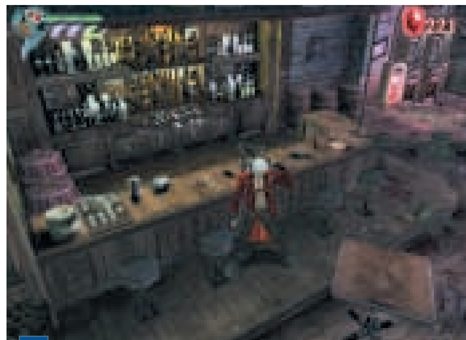
Stilfrage

Nachdem unser Held in einer rasanten, mit harter Musik unterlegten Eröffnungssequenz mit dem Sensen schwingenden Pack aufgeräumt und nebenher ein paar launige Sprüchlein abgeliefert hat, greift der Spieler selbst zum Pad. Vor der Action steht aber erst die Wahl des Kampfstils: Vier wird's im fertigen Spiel geben, in unserer Demo-Version waren Gunslinger, Swordmaster und Trickster verfügbar. Es kommt ganz auf Euren Geschmack und die (End-)Gegner des jeweiligen Levels an, welchen Stil – und damit auch welche Special Moves und Combos – Ihr wählt. Bei Gunslinger treten Dantes Zwillingsknarren in den Vordergrund, durch Druck auf die Kreistaste durchsiebt Ihr wie wahnsinnig die Luft. Als Swordmaster wirbelt Ihr dagegen Euer Schwert wie ein Häckselmesser durch die Feinde, Trickster lässt Euch schließlich gekonnt feindlichen Hieben ausweichen.

Nachdem Dantes Büro in Trümmern liegt, geht es weiter in die Straßen einer heruntergekommenen Stadt zu Füßen des himmelhohen Dämonenturms. Bizarre Feinde stellen sich in den Weg: Neben den typischen "Devil May Cry"-Sensenmännern bedrängen explodierende Missgeburten und hässliche Tentakelmonster den wild um sich ballernden und schlagenden Helden. In einem verlassenen Varieté findet Ihr eine Schrotflinte, zu der ohne Unterbrechung der Action via Schultertaste gewechselt wird. Der durchgehende Kampf gegen die über Dimensionstore auftauchenden Monster empfiehlt sich: Combos füllen eine mehrstufige Style-Leiste, wer sich ausdauernd und mit variantenreichen Moves durchs Level kämpft, wird mit einer guten Abschlussbewertung belohnt, die daneben auch Noten für erlittenen Schaden, aufgesammelte Orbs und benötigte Zeit verteilt. Bei "Devil May



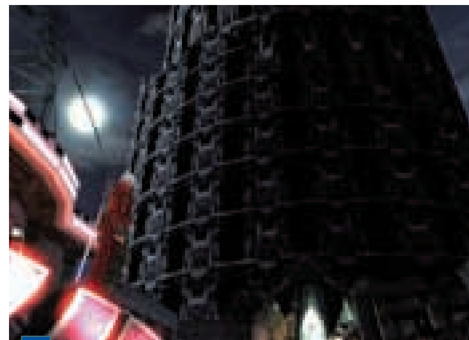
PS2 Ungeheuer aus der Hölle: Albtraumhafte Kreaturen erwarten Euch.



PS2 In einer Bar müsst Ihr ein Suchrätsel lösen. Danach wird vom Mobiliar nicht mehr viel übrig sein.



PS2 Vor jedem Level dürft Ihr zwischen vier Kampfstilen wählen – Abwechslung ist so garantiert.



PS2 Keine Zeit zum Genießen der Aussicht: Im wenig einladenden Turm warten neue Aufgaben.



PS2 Seid Ihr von mehreren Gegnern umringt, solltet Ihr durch einen Sprung das Weite suchen oder wie hier mit der 'Gunslinger'-Spezialattacke aufräumen.



PS2 Habt Ihr Euch für den 'Swordmaster'-Stil entschieden, lässt Eure blitzschnelle Klinge den Gegnern kaum Chancen – sie verwandeln sich vor Euren Augen in Staub.

Cry 3" geht es nicht nur ums Weiterkommen, sondern auch um möglichst perfekte Action.
Optisch gibt's nichts zu meckern: Die rasante Dämonenjagd ist effektreich und atmosphärisch in Szene gesetzt. Detailreich ausgearbeitete Schauplätze dienen als Hintergrund für die choreographierte Gewalt, der Großteil der Einrichtung als in unzählige Teile zerschmetterbares Objekt blindwütiger Zerstörung. Gegen einen richtig dicken Endboss durften wir zum Ende des Demos antreten: Ein gewaltiger, dreiköpfiger Höllenhund bewacht den Eingang zum Dämonenturm, auf dem der Bruder Stunden später zum Showdown wartet. Schockwellen und riesige Eiszapfen schleudert das heulende Biest Dante entgegen, während es an den schweren Ketten zerrt, das die Extremitäten vor dem Tor fixiert. Nach heftigem, energiezehrenden Kampf ist das Vieh schließlich erledigt – und wir wissen: Das war erst der Anfang von "Devil May Cry 3", Anfang 2005 wartet noch so viel mehr auf uns... *sf*

Devil May Cry 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2005

Action-Fest mit Stil und coolen Combo-Moves: Teil 3 der Dämonenjagd toppt die Vorgänger in Story und Technik.

Xbox-Alternative

Effektvoll Metzeln können Microsoft-Fans nächstes Jahr in Segas **Otogi 2** – hoffentlich mit weniger Frusterlebnissen als im Vorgänger.

Gamecube-Alternative

Eine vergleichbare Schnetzel-Orgie ist auf Big Ns Spielewürfel nicht in Sicht.

2002

Die Evolution



20

MAN

jetzt m

Kompetente

Spieletests,

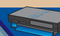
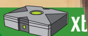
brandaktuelle **Previews** und

spannende

Vor-Ort-Reportagen

haben wir auch!

Und noch viel mehr...

  Playstation 2  Xbox

Battlestations: Midway

SCi bläst zum Taktik-Angriff mit schweren Geschützen, Kampffliegern und Weltkriegsszenario.


PS2 Die gesamte Kriegsmaschinerie zeugt von Liebe zum Detail.

PS2 Eure Kreuzer und Schlachtschiffe müssen nicht nur taktisch positioniert, sondern auch korrekt ausgerichtet werden, damit die dicken Kanonen freie Schussbahn erhalten.

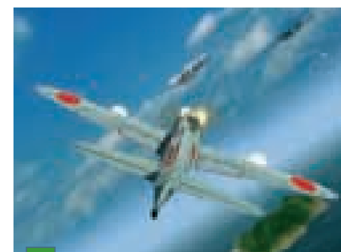
PS2- und Xbox-Taktiker kommen nächstes Jahr bei der Schlacht von Midway zum Zuge: Die ungarischen Entwickler Mithis wollen bis dahin ihre Seegefechts-Simulation vollendet haben. Im Zweiten Weltkriegsszenario prallen die Seemächte USA und Japan im Pazifik aufeinander. Auf bis zu 2.500 Quadratkilometer großen Arealen können sich Hobbygeneräle in zahlreichen Missionen austoben. Dabei übernehmt Ihr die direkte Kontrolle über die eigene Flotte: Steuert schwer bewaffnete Kreuzer und Schlachtschiffe per Analogstick aufs Schlachtfeld. Dank drehbarer Kamera und Fernglas verliert Ihr niemals den Überblick und schlagt dem Gegner ein Schnippchen.

Eine Stufe weiter gehen Flugzeugträger: Hier übernehmt Ihr auf Wunsch das Steuer eines wendigen Jägers, um zu Bombenmissionen und Luftkämpfen aufzubrechen. Doch die Gegner schlafen nicht: Feindliche Schiffe und Propellermaschinen wissen sich zu wehren. Für unliebsame Überraschungen beim Gegner sorgen deshalb Torpedo-Angriffe von U-Booten. Bei den Schlachten könnt Ihr jederzeit Eure aktuell gesteuerte Einheit wechseln.

Volle Kraft voraus!

Die große Vielfalt klingt vielleicht nach viel Arbeit – ist es aber nicht. Übertragt Kommandos einfach Eurer CPU-gesteuerten Flotte. Auf Wunsch befehligt Ihr die Echtzeit-Schlachten aus dem General-Sessel. Insgesamt erwarten 45 Schiffsklassen und 24 verschiedene Flieger Eure Befehle.

Der Titel teilt sich in Einzelspieler-Kampagne sowie Online-Gefechte für PS2 und Xbox – leider steht die Teilnehmerzahl via Breitband noch nicht fest. Die gezeigte Vorab-Fassung beeindruckt bereits mit spiegelndem Wasser und detailliertem Kriegsgerät. Bei der Steuerung greifen die Entwickler dagegen auf vereinfachte Fahr- bzw. Flugphysik zurück. *ts*


XB In klassischen Luftkämpfen beweisen Freizeitpiloten ihr Können.

Battlestations: Midway

 Playstation 2

 Xbox

Entwickler:	Mithis, Ungarn
Hersteller:	SCi
Genre:	Strategie
D-Termin:	2. Q 2005 [PS2]
	2. Q 2005 [Xbox]

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

Das feuchte Taktik-Spektakel beeindruckt mit imposanten Echtzeitschlachten. Hoffentlich kann auch die Spielbarkeit mithalten.

Gamecube-Alternative 

In Sachen Strategie sieht's für Gamecube-Hobbygeneräle leider düster aus. Ein vergleichbarer Titel ist nicht in Sicht.


XB Auf Wunsch schlüpft Ihr ins Flieger-Cockpit und startet höchstpersönlich Torpedo-Angriffe auf dicke Schiffe,...


XB ...die umgehend in Flammen aufgehen. Doch Vorsicht: Den Flügelmann hat's schon erwischt.

Sony macht auf schlank

Das Geheimnis ist gelüftet: Nach der erfolgreichen PSone startet Sony die gleiche Schlankheitskur mit der Playstation 2 – der Name bleibt diesmal unverändert.





Playstation-Papa Kutaragi freut's: PSP und schlanke PS2 überzeugen.

Hitzige Diskussionen bezüglich einer neuen Playstation prägten das Geschehen in diversen Internet-Foren, von einer ominösen PStwo war die Rede. Als dann Rockstar noch die Veröffentlichung von "GTA: San Andreas" um eine Woche nach hinten verschob, träumten viele von einem PS2-"GTA"-Bundle. Doch Sony präsentierte stattdessen eine neue Playstation 2 im kleinen, feinen Format als neues Familienmitglied.

Daten und Fakten



Ab dem 1. November steht das in den grundlegenden Funktionen unveränderte Gerät in den Läden. Der Preis unterscheidet sich mit 149 Euro nicht vom großen Bruder. Beim Innenleben hat sich jedoch viel getan: So wurde das Mainboard komplett neu entwickelt und das Netzteil ausgelagert – daraus resultiert das extrem schlanke Design. Die Vorteile: verringertes Gesamtgewicht (nur noch halb so schwer wie die alte PS2) und die niedrigere Höhe der Slimfast-PS2 (schmale 2,8 statt 7,8 Zentimeter). Besonders erfreulich: Dank integriertem Netzwerk-Adapter spart Ihr Euch lästiges An- und Abschrauben eines externen Geräts sowie die Anschaffungskosten in Höhe von 40 Euro, ein eingebautes Infrarot-Interface wartet auf Signale der DVD-Fernbedienung. Alle gewohnten Schnittstellen wie USB in zweifacher Ausführung (Firewire fehlt wie in der aktuellen alten PS2-Generation) und optischer Digitalausgang blieben erhalten.



Große Unterschiede dank Kleinformat: Spiele und DVD-Filme legt Ihr dank Toploader von oben ein, die Pad/Memory-Card-Ports sitzen näher beieinander – altes Multitap ade!

Gesunde Konsolen-Diät?

Spielfreaks, die ihre neue Lieblingskonsole in ein enges Bücherregal stellen wollen, müssen umdenken – denn Software und Film-DVDs legt Ihr wie bei der PSone dank Top-Loader von oben ein. Hochkants geht's dagegen immer noch – kauft Euch bei Bedarf den separat erhältlichen Standfuß.

Festplatten-Raubkopierern wird übrigens ein Riegel vorgeschoben – denn für das HDD-Drive ist schlicht kein Platz mehr. Ob Sony eine externe Speicherlösung verkaufen wird, steht in den Sternen. Multi-Tap-Besitzer nervt schließlich die Tatsache, dass die Abstände von Memory-Card-Port und Pad-Slot näher beieinander liegen – das Einstecken des alten Multiplayer-Adapters ist nicht möglich. Unser Fazit: Insgesamt eine interessante PS2-Variante, die Sammler und Neukäufer gleichermaßen anspricht. Eine Konsolenrevolution stellt die neue PS2 nicht dar. *rf*











Die Größe ist nicht entscheidend: In beiden PS2s steckt dieselbe Technik – auch alle Anschlüsse sind vorhanden. Den Standfuß kauft Ihr seperat.



RHYTHMUS IM BLUT
WORLD TOUR 2004

15. OKTOBER – ERÖFFNUNGS-SESSION LIVE IM WOHNZIMMER

17. OKTOBER – JAM-SESSION MIT MEINEN BESTEN FREUNDEN BEI TIM

21. OKTOBER – TROMMEL-PARTY IN DER UNI – AUSVERKAUFT!

24. OKTOBER – PAPA MACHT SICH ZUM AFFEN! (SUPERLUSTIG)

26. OKTOBER – OPEN-AIR-AUFTRITT AUF DER GRILLPARTY – 3 ZUGABEN!

2. NOVEMBER – GIG BEI LAURAS GEBURTSTAGSPARTY! (SIE MAG MICH!)

6. NOVEMBER – HAUSKONZERT MIT ONKEL MICHA UND TANTE LEA ALS GASTSTARS

12. NOVEMBER – ALS HAUPT-ACT BEIM SCHULFEST GEBUCHT! (MIT AUTOGRAMMSTUNDE!)

AB 15. OKTOBER IM HANDEL!





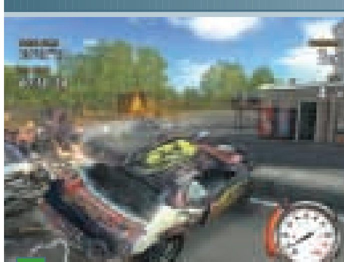
Hier kommt der Rhythmus, bei dem jeder mitmuss! Feiere eine wilde Donkey Konga Party, und lade alle deine Freunde ein! Trommle die Kongas und bring die Party zum Beben! Du bist der Star – dein Publikum wird dich lieben!

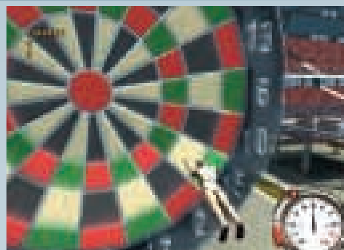
DONKEY KONGA.
Karaoke für deine Hände!



Erlebe Donkey Konga live! Alle Infos auf www.nintendo.de

FlatOut





XB Mit den robusten Offroad-Fahrzeugen wird nicht zimperlich umgegangen (links). Auch der Crash-Test-Dummy muss beim Dart-Werfen einiges aushalten (rechts).

Fast wäre Bugbears rasante Offroad-Raserei auf dem Index gelandet. Schuld war das animierte Fahrermännchen, welches bei heftigen Crashs und im Stunt-Modus mutwillig aus dem Auto geschleudert wird. Für Deutschland kommt deshalb eine entschärfte Version in den Handel: Statt einer menschenähnlichen Polygonfigur fliegt nun ein schmerzunempfindlicher Crash-Test-Dummy durch die Luft. Den Spaß am wilden Rennspektakel kann das nicht schmälern. In drei Modi (Karriere, Einzelrennen und Multiplayer) prescht Ihr mit einem vom 16 aufrüstbaren Offroad-Vehikeln durch ländliche Kleinstädte, riesige Baustellen, dichte Waldgebiete und verschneite Vororte. Im Stunt-Modus dürft Ihr bei skurrilen Wettkämpfen wie Dummy-Weitwurf oder Dart Euer Können unter Beweis stellen. Das Highlight von "FlatOut" ist aber ohne Zweifel das erstklassige Schadensmodell: Die auf hohen Realismus getrimmte Physik lässt sowohl bei Fahrzeugen wie über 3.000 Streckenobjekten akkurate Deformierungen zu. Da kann es bei all der optischen Pracht vorkommen, dass das eigentliche Rennen in den Hintergrund tritt und die pure Lust am Zerstören überhand nimmt. Sauer stoßen dagegen die zu guten CPU-Gegner auf. Legt Bugbear hier noch Hand an, steht uns hervorragende Rennunterhaltung ins Haus.

FlatOut

Playstation 2

Xbox



Entwickler:	Bugbear, Finnland
Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

MAN!AC-Prognose 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Rasantes Rennspektakel, das mit skurrilen Modi, einwandfreier Steuerung und erstklassigem Schadensmodell glänzt.



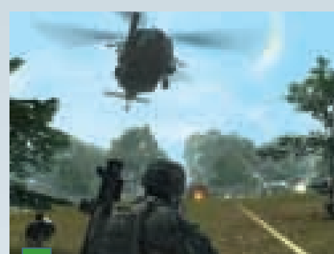
PS2 Auf den weitläufigen Strecken entdeckt Ihr immer neue Abkürzungen.

Ghost Recon 2



PS2 "Splinter Cell" lässt grüßen: Die Lichteffekte erinnern an den Stealth-Hit.

Die "Ghosts" sind wieder im Einsatz: Ubisoft schickt seine erfolgreichste Spezialeinheit erneut in den Kampf gegen den Terrorismus. Obschon die Xbox- und PS2-Version von "Ghost Recon 2" zeitgleich erscheinen, liegen beiden Fassungen unterschiedliche Rahmenhandlung sowie Entwicklerteams zugrunde: Während die Ubisoft-eigenen Studios Shanghai und Montreal an dem Sony-Titel arbeiten, zeichnen die Redstorm-Studios für die Xbox-Fassung verantwortlich. Beide Spiele sollen somit optimal an die jeweilige Hardware angepasst sein. Trotz technischer und spielerischer Unterschiede gibt es viele Gemeinsamkeiten: Für mehr Übersicht im Kampf sorgt die neue Ansicht aus der Third-Person-Perspektive. Zudem erfolgt die Verständigung mit den Teamkameraden nun auch lautlos per Handzeichen, was den Stealth-Aspekt des Spiels in den Vordergrund hebt.



XB Holt den Hubschrauber via Raketenwerfer vom Himmel.

Ghost Recon 2

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Redstorm, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

"Ghost Recon" im Doppelpack: Zwei unterschiedliche Konsolen-Versionen des Team-Shooters sorgen für geballte Taktik-Action.

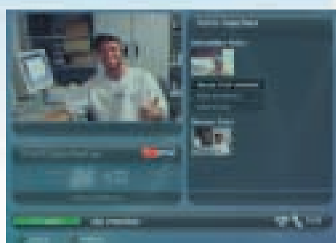
SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Zukunftsgedanken: Nach "Headhunter: Redemption" werkelt Entwickler Amuze bereits an einem Spiel für die nächste Konsolengeneration. Um welches Genre es sich dabei handelt, ist noch nicht bekannt. **+++ EA setzt auf den Synergie-Effekt:** Demoversionen des jeweils anderen Spiels sollen "Need for Speed: Underground 2" und "Burnout 3" zu einem höheren Absatzergebnis verhelfen. In den Genuss der Rennspieldemos kommen allerdings nur PS2-Besitzer. **+++ Sega im Rallye-Fieber:** Für 2005 kündigt der Traditionshersteller das PS2-Offroad-Rennspiel "Sega Rally 2005" an. **+++ Katastrophenalarm:** Irem arbeitet an einem Nachfolger zum innovativen Katastrophen-Abenteuer "SOS The Final Escape". Statt eines Erdbeben-Szenarios muss sich der Spieler diesmal durch ein überflutetes Gebiet kämpfen. **+++ Tippende Untote:** Keine Knarren, sondern flinke Finger sind bei "The Typing of the Dead: Zombie Panic" gefragt. In Segas ungewöhnlichem Horror-Titel erledigt Ihr die Untoten durch Abtippen vorgegebener Wörter. **+++ Nur für Erwachsene:** Die USK hat dem anrüchigen Adventure-Titel "Leisure Suite Larry: Magna Cum Laude" die Jugendfreigabe verweigert. **+++ Microsoft erhält FIFA-Lizenz:** Ein Maskottchen hat die Fußball-Weltmeisterschaft 2006 in Deutschland bereits. Mit der Xbox bekommt sie nun auch eine offizielle Videospielkonsole. Zusammen mit EA und dem FIFA-Verband will der Redmonder Konzern noch dieses Jahr mit Werbeaktionen beginnen. So findet von Oktober bis Dezember die Turnierserie 'FIFA Interactive World Cup' statt. **+++ Gerüchteküche:** Laut Entwickler Polyphony Digital soll "Gran Turismo 4" erst in USA und dann in Japan erscheinen. **+++ Fantastische Aussichten für Rollenspieler:** Square-Enix hat das Rollenspiel "Fnal Fantasy 7: Dirge of Cerberus" für die PS2 angekündigt. Hauptcharakter soll Vincent aus "FF7" sein, während die Handlung zeitlich vor dem "Final Fantasy"-Film "Advent Children" angesiedelt ist. **+++ Harte Zeiten:** Tecmo ist das Nippon-Spektakel "Ninja Gaiden" nicht herausfordernd genug. In einem zweiten Xbox-Live-Download-Paket, das zur nächsten Runde des 'Master Ninja Tournament' veröffentlicht werden soll, will der Entwickler weitere und noch stärkere Gegner ins Spiel bringen. **+++ Neue Optik-Routinen für Bioware:** Für ein noch unbekanntes Spiel will der Entwickler Bioware ("Jade Empire") die "Unreal 3"-Engine nutzen. **+++ Next-Generation-Rollenspiel:** Die vierte Episode von Bethesdas Rollenspiel "The Elder Scrolls" mit Namen "Oblivion" ist laut offizieller Ankündigung für die Xbox 2 und Playstation 3 in Entwicklung. **+++ Namensänderung:** Eidos' Zukunfts-Shooter "Snowblind" läuft ab sofort unter dem Namen "Project: Snowblind".

EyeToy: Chat

Der Einstieg in die PS2-Chat-Welt kostet Euch im Bundle (Ethernet-Adapter, Software "EyeToy: Chat" und EyeToy-Kamera) 49 Euro.

Mit der "EyeToy: Chat"-Software, einer Breitbandverbindung sowie PS2-Kamera chattet und telefoniert Ihr in der ganzen Welt herum.



Erste Vorbereitungen: Verpasst Eurem Profil ein witziges Erkennungsfoto.

Schon seit längerer Zeit robbe ich online mit einer weiblichen Söldnerin aus Spanien durch den "SOCOM"-Schlamm. Doch leider verschönert noch kein Foto der holden Nahkämpferin mein Zimmer – eigentlich weiß ich nicht einmal wie sie aussieht! Doch damit ist Schluss: Denn dank "EyeToy: Chat" schaut mir die Senorita schon bald in die Augen. Wie das funktioniert? Nichts leichter als das: Ich kaufe einen Netzwerkadapter, melde mich via 'Network Access Disc' mit eigenem Handle und sicherem Passwort in der Central Station an und speichere alle Daten auf Memory Card. Danach lege ich die "EyeToy: Chat"-Disc ein und melde mich mit der erworbenen Lizenz an – ich bin drin! Nein, ganz so einfach klappt es doch nicht. Denn die Registrierung via Central Station verläuft trotz zahlreicher Updates problematisch – an Verbesserungen werkelt Sony jedoch täglich.

Die Welt steht Euch offen

Wo ist denn die Zeit hin? Schon in 15 Minuten treffe ich mich mit der heißblütigen Südländerin. Also fix die Central-Station-Hürde meistern und mich mit dem "EyeToy Chat"-Menü vertraut machen – dies verläuft kinderleicht und selbst Einsteiger finden sich im übersichtlichen Menü sofort zurecht. Also treffe ich die letzten Vorkehrungen: Ein flippiger Schnappschuss von mir, danach wähle ich die romantisch-rote Hintergrundfarbe und warte auf den Anruf von spanish-honey77. Plötzlich erklingt ein schriller Klingelton, mit verschwitzten Händen nehme ich den Anruf an. Ohne grobe Verzögerungen lächelt mich eine bildhübsche Frau an – perfekt. Um das Eis zu brechen, fordere ich sie zu einer Partie Schach, Schiffe versenken und Dame auf. Nach zwei Gentleman-Niederlagen und einem glorreichen Sieg lachen wir beide herzhaft und spanish-honey77 erzählt mir wild gestikulierend von ihrem Leben. Doch nach einer Stunde heißt's Abschied nehmen.

Sony is watching you!

Nach dem spannenden virtuellen Treffen bin ich hellwach und nutze die Zeit bis zum Schlafengehen, um mit bis zu 256 PS2-Onlinern via Text zu chatten. Danach labere ich noch mit 16 "EyeToy: Chat"-Benutzern live und direkt. Zum Abschluss nehme ich eine halbminütige Videonachricht auf und sende diese meiner spanischen Kollegin. Ach ja, besorgte Eltern kann ich ebenfalls beruhigen: Etwaiger Missbrauch wird von Sony sofort geahndet! Nur registrierte und geprüfte Mitglieder werden ins Adressbuch aufgenommen und Moderatoren sowie Filter sorgen in den Chatrooms für den guten Ton. Weiter ist von Beginn an eine Kindersicherung eingebaut. Na worauf wartet Ihr noch?

Was Ihr zum Online-Glück braucht

Ihr benötigt einen Ethernet-Adapter, eine EyeToy-Kamera, die "EyeToy Chat"-Software und eine Breitbandverbindung.

Kosten der benötigten Utensilien:

"EyeToy: Chat"-Software

mit Kamera und Ethernet-Adapter	49 Euro
mit Ethernet-Adapter	29 Euro
nur die Anwendung	19 Euro

Kosten für zusätzliche Utensilien:

PS2-Keyboard	ca. 49 Euro
Headset	ca. 30 Euro

Kosten für Breitbandverbindung:

Monatlich je nach Art (Download-Limit oder Flatrate) ca. 10 bis 40 Euro

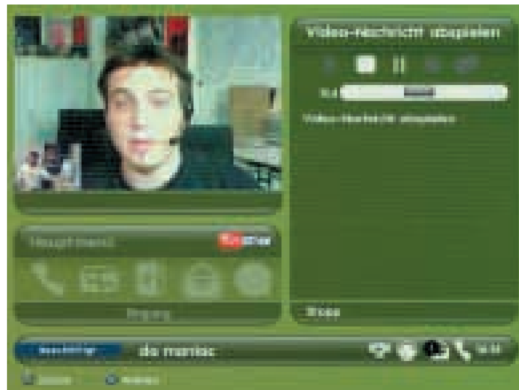
Noch nie war ein Ferngespräch so billig – nebst den Hard- sowie Softwarekosten und Online-Gebühren betragen die Ausgaben pro Chat-Anruf nämlich genau 0 Cent! *rf*

EyeToy: Chat

Playstation 2

Entwickler:	Sony, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Anwendung
D-Termin:	bereits erhältlich

Zukunftsträchtiger PS2-Konkurrent für PC-Chat- und Videomessenger-Programme mit einsteigerfreundlicher Handhabung.



Der erzürnte Bruder von spanish-honey77 sendet mir eine Video-Nachricht und fordert mich zum "Schiffe versenken"-Duell auf,...



...doch selbst zu zweit ist die Niederlage desaströs – einem weiterem Treffen mit spanish-honey77 steht nichts mehr im Weg.

Games Convention 2004



Zum dritten Mal gaben sich in Leipzig Videospiel-Fans, Software-Entwickler und Promis ein Stelldichein: MAN!AC stürzte sich ins grellbunte Getümmel.

Gelungener Auftakt mit klassisch interpretierten Videospiel-Musiken.

105.000 Besucher, 1.700 Journalisten aus 21 Ländern und 270 Aussteller – die GC 2004 war eine Messe der Rekorde und mauserte sich obendrein innerhalb kürzester Zeit zu Europas wichtigstem Branchen-Treff. Die alljährlich in England stattfindende ECTS hat ihren Stellenwert als führende Videospiel-Veranstaltung in der alten Welt endgültig verloren – die Londoner Alternativ-Ausstellungen EGN (für Fachleute) und Game Stars Live (für alle zugänglich) können dem deutschen Show-Pendant ebenfalls nicht das Besucher-Wasser reichen.

Mit Pauken und Trompeten

Wie schon 2003 startete die Games Convention mit einem klassischen Konzert der etwas anderen Art. Unter der Leitung von Dirigent Andy Brick inszenierte das Prager "FILMharmonic Orchestra" Klänge aus Videospielen im Leipziger Gewandhaus. Wahre Beifallsstürme ernteten Maestro und Musiker für die gelungenen Interpretationen von Stücken aus "Final Fantasy 6", "Turrican" und "Super Mario Bros.". Gerade Letzteres zauberte beim Gros der Zuhörer ein dickes Grinsen aufs Gesicht: NES-Synthie-Sound im gewaltigen Orchester-Gewand – wo bekommt man solch abgedrehte Hör-Kost schon geboten? Wir können die Auftakt-Veranstaltung nur jedem Videospiel-Fan ans Herz legen.

Preise, Promis & Premieren

PS2 und Xbox kosten in Europa statt 199 nur noch je 149 Euro: Einen Tag vor dem offiziellen Messebeginn platzte auf den Hersteller-Pressekonferenzen die erste Bombe. Nintendos Gamecube geht weiterhin für 99 Euro über den Ladentisch – der ideale Zeitpunkt also, sich eine Zweit- oder Drittkonsole zuzulegen.

Gründe genug dafür gibt's reichlich: Alle wichtigen Spielehersteller stellten ihre aktuellen und kommenden Highlights vor. Von "Gran Turismo 4" (PS2) über "Halo 2" (Xbox) bis hin zu "Resident Evil 4" (Gamecube) reichte die Palette der potenziellen Mega-Knaller. Die Präsentation konnte in puncto Pomp und Lautstärke oftmals sogar mit E3-Niveau gleichziehen. Der Stand von Electronic Arts hatte es den Besuchern besonders angetan – 360°-Projektion und donnernde Surround-Akustik ließen niemand kalt. Einziger Wermutstropfen: Eine Weltpremiere blieb (noch) aus, immerhin war ein Großteil der Software zum ersten Mal in Europa zu sehen.

Zahlreiche Entwickler-Größen aus aller Herren Länder untermauerten mit ihrer Anwesenheit die Wichtigkeit der Games Convention. So gaben sich u.a. "Metal Gear Solid"-Schöpfer Hideo Kojima, "Viewtiful Joe"-Macher Atsushi Inaba und Dr. Gregory P. Zeschuk ("Star Wars KOTOR", "Jade Empire") ein Stelldichein. Die Fußball-Weltmeister Lothar Matthäus und Andreas Brehme übernahmen die Vorstellung des 'FIFA Interactive World Cup' – ein globaler Kampf um die WM-Krone via Xbox Live (Teilnahmebedingungen auf www.fifainteractiveworldcup.com). Microsofts Spielmaschine darf sich sogar mit dem Slogan "Offizielle WM 2006 Konsole" schmücken. *os*




Pompös oder skurril? Während Electronic Arts beim Messestand auf 360°-Projektion und Surround-Sound setzte (links), durften Besucher bei Sony im Umkleideraum spielen.



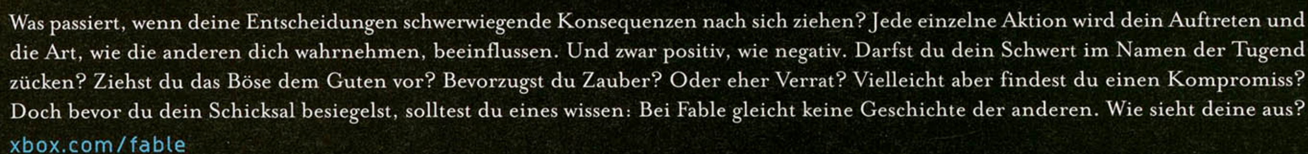


Promi-Sportler und Promi-Spiele: Andreas Brehme und Lothar Matthäus (links) warben für den 'FIFA Interactive World Cup', Capcoms "Resident Evil 4" um die Gunst der Gamecube-Fans.

Du weißt wer du bist.
Entscheide wer du wirst.

FABLE

Jede Entscheidung hat Konsequenzen.



Was passiert, wenn deine Entscheidungen schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen? Jede einzelne Aktion wird dein Auftreten und die Art, wie die anderen dich wahrnehmen, beeinflussen. Und zwar positiv, wie negativ. Darfst du dein Schwert im Namen der Tugend zücken? Ziehst du das Böse dem Guten vor? Bevorzugst du Zauber? Oder eher Verrat? Vielleicht aber findest du einen Kompromiss? Doch bevor du dein Schicksal besiegelst, solltest du eines wissen: Bei Fable gleicht keine Geschichte der anderen. Wie sieht deine aus?

xbox.com/fable







it's good to play together

PS2 und Xbox für 149 Euro

Fast zeitgleich senkten Sony und Microsoft den Preis ihrer Konsolen. Playstation 2 und Xbox gehen nun für jeweils 149 Euro über den Ladentisch. Damit rüsten sich beide Hersteller schon für das hart umkämpfte Weihnachtsgeschäft. Nintendo dagegen bleibt bei der Preisempfehlung von 99 Euro für den Gamecube. In der ersten Verkaufswoche nach der Preissenkung stiegen die Verkäufe der PS2 schon um über 138 Prozent im Vergleich zum Vorjahr – in der zweiten Woche auf 163 Prozent. Insgesamt wurden über 24 Millionen PAL-Geräte abgesetzt. Sony-Deutschland-Chef Manfred Gerdes erwartet außerdem einen um 30 Prozent höheren Jahresabsatz als 2003. Die Xbox legte ebenso zu: Die Verkäufe in England verdreifachten sich kurzzeitig – angesichts eines Preises von 99 Pfund können viele nicht mehr widerstehen. Auch dank kommender Blockbuster wie "Halo 2", "Gran Turismo 4" oder "Killzone" erwarten beide Kontrahenten ein rosiges drittes und viertes Quartal. Der Preiskampf geht in eine neue Runde.



GBA SP für 99 Euro

Preissturz bei Nintendo: Der GBA SP kostet ab sofort nur noch 99 Euro. Im November folgen außerdem neue Special Editions für 130 Euro: Das "Zelda Limited Edition Pak" inkludiert die Zelda-Episode "The Minish Cap" sowie einen goldfarbenen GBA SP. Das "Mario Limited Edition Pak" enthält "Mario vs. Donkey Kong" und einen GBA SP im Mario-Design.



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Acclaim am Ende?



Schlechte Nachrichten aus dem Hause Acclaim: Der US-Publisher ist pleite und beantragte Insolvenz. Ausstehende Forderungen von 100 Mio. Dollar können nicht bezahlt werden – Gespräche mit Kreditgebern scheiterten. Den US-Mitarbeitern wurde kurz zuvor die Hiobs-Botschaft mitgeteilt. Die Situation der europäischen Niederlassung bleibt fraglich. Glück im Unglück: Bei Acclaim Deutschland läuft dank vorhandener Mittel der Geschäftsbetrieb (noch) weiter. Sollte die Konzernmutter aber Bankrott erklären, stehen den deutschen Mannen drastische Kostenreduzierungen ins Haus. Geplante Spiele liegen erstmal auf Eis. Einzig das GBA-Jump'n'Run "Biene Maja" wandert hierzulande doch noch in die Regale. Hoffentlich klappt's auch mit "Juiced"!

NACHSPIEL

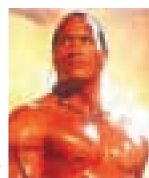


VON DEN QUALEN EINES ENTWICKLERS

Die talentierten Entwickler-Jungs von Juice Games können einem schon Leid tun: Zunächst werkeln sie unter dem vormaligen Label 'Digital Image Design' am sehr vielversprechenden Lizenz-Raser "Lamborghini" für Xbox und PS2, der fertiggestellt, aber nie veröffentlicht wurde. Der Grund: Publisher Rage kam während der finalen Entwicklungs-Phase in akute Geldnot und ging Pleite. Zweiter Versuch: Nach der Umbenennung in Juice Games entwickelt das englische Team abermals ein Rennspiel in bester "The Fast and the Furious"-Manier. Dummerweise sind gerade die Konkurrenten im Straßenraser-Genre stark vertreten: "NfS: Underground", "Burnout 3" oder "Street Racing Syndicate" graben dem Titel seine Originalität ab. Doch nun droht noch schlimmeres Ungemach: Wie schon Rage schliddert Publisher Acclaim vielleicht bald in den Bankrott. Bitter für Acclaim, aber auch bitter für Juice Games. Denn nun wartet wieder ein komplett fertiggestellter Titel auf den Verkauf oder den Tritt in den Mülleimer. Einzig Acclaim Deutschland könnte sich dank vorhandener Geldmittel erbarmen, die Raserei doch noch zu veröffentlichen – zumindest hierzulande. Doch auf weltweit sauer verdienten Ruhm und Anerkennung muss Juice Games wohl noch länger warten. Vielleicht wird's ja mit dem dritten Raser was...

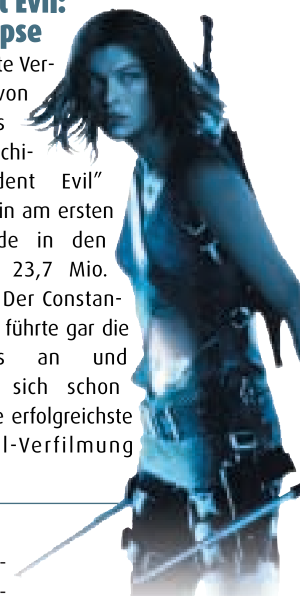
Hollywoodreife Videospiele: Verfilmungen und Schauspielergrößen

Doom



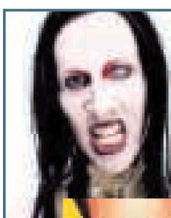
Die Produktion des Kinostreifens "Doom" beginnt schon Mitte Oktober. Für eine der Hauptrollen ist Dwayne "The Rock" Johnson im Gespräch – fest steht dagegen bereits Schauspieler Karl Urban. Der Film von Regisseur Andrzej Bartkowiak wird nun bei Universal Pictures gedreht. ID Software übertrug ihnen die Filmrechte, da Warner Bros. mit der Produktion nicht vorankam. Das Leinwandspektakel spielt auf einer Militärbasis auf dem Mars – Fans wird's freuen.

Resident Evil: Apokalypse



Die zweite Verfilmung von Capcoms Horror-Franchise "Resident Evil" spielte allein am ersten Wochenende in den USA satte 23,7 Mio. Dollar ein. Der Constantin-Streifen führte gar die Kino-Charts an und behauptet sich schon jetzt als die erfolgreichste Videospiel-Verfilmung überhaupt.

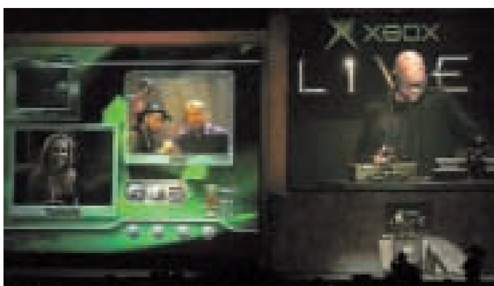
Area 51




Midways ambitionierter Ego-Shooter schafft es überraschend in die Kinos: Paramount Pictures sicherte sich die Rechte – Besetzung, Story und Produktionsbeginn sind allerdings noch unbekannt. Das Spiel soll dagegen im März 2005 erscheinen. Dabei übernimmt Filmgröße David Duchovny ("Akte X") die Stimme des Hauptcharakters Ethan Cole. Duchovny plapperte schon den Haupthelden bei "XIII". Skandal-Rocker Marilyn Manson wurde die Vertonung des Aliens Edgar zuteil.

Chatten mit der Xbox

Kaum kommt Sonys "EyeToy: Chat" für die PS2 in die Läden, nimmt Microsofts Gegenstück konkrete Formen an: Auf der E3 bereits angekündigt, erscheint das 'Xbox Video Chat System' im November zunächst nur in Japan. Neben Headset findet sich im Lieferumfang auch eine Webcam sowie Zugangssoftware für Chat und Xbox Live. Preis: 7.140 Yen (ca. 54 Euro). Per Videokonferenz lassen sich dann bis zu fünf Leute verbinden, die alle auf dem Screen sichtbar sind. Dank Sprachverzerrung sowie Sound- und Videoeffekten wird's dabei nicht so schnell langweilig. Etwaige Angaben zu US- und Europa-Veröffentlichungen wurden allerdings noch nicht gemacht.



Bereits auf der E3-Pressekonferenz im Mai zeigte Microsoft den Xbox-Kontrahenten zu "Eyetoy: Chat".

Atari Deutschland mit neuer Führung

ATARI

Thomas Huber übernimmt ab sofort den Chefsessel bei der deutschen Niederlassung von Atari. Er untersteht direkt dem europäischen Atari-Präsidenten Michel Perbet. Der frühere Sales Manager Huber brachte bereits den mittelmäßigen Titel "DRIV3R" dank geschickter Marketingmaßnahmen auf Erfolgskurs. Schließlich konnte Atari schon über 100.000 Exemplare verkaufen und damit Gold-Status erreichen.



Musikalische Sims

Electronic Arts auf Lizenz-Kurs: Für die kommende "Sims"-Episode "The Urbz – Sims in the City" konnte der Mega-Publisher die amerikanische HipHop-Gruppe Black Eyed Peas verpflichten. Doch statt dem plumpen Übernehmen der neun Songs aus ihrem Album "Monkey Business" spielt die Gruppe die Lieder extra ein: Alle Tracks werden in die Brabbel-Sprache 'Simlisch' übersetzt. Außerdem gibt es ein Wiedersehen mit den Peas im Spiel: Dort tauchen sie nämlich als Sim-Charaktere auf.


Vertonen ihre Songs auf 'Simlisch': die Black Eyed Peas.

AM RANDE

+++ Führungswechsel bei Codemasters: David Darling wird Vorsitzender der englischen Spieleschmiede. Er löst damit seinen Vater Jim Darling ab. **+++ Einbruch der Importe:** Zwischen Januar und Mai wurden 71 Prozent weniger Videospiele importiert als noch im Vorjahreszeitraum. **+++ Dividende mal anders:** Jeder Besitzer von mehr als 100 Konami-Aktien erhält pünktlich zum Release ein "Metal Gear Solid 3 Premium Package" gratis. Es enthält neben dem Spiel ein Booklet, eine Bonus-DVD und eine Snake-Actionfigur **+++ Markt wächst:** Der deutsche Spielemarkt wuchs im ersten Halbjahr 2004 um 7,5% auf 477,4 Mio. Euro. Bei den Stückzahlen gab's ein Plus von elf Prozent auf 22,1 Mio. verkaufte Titel. PC- und Konsolenwelt liegen nun gleichauf. **+++ 16% Steigerung bis 2007:** Laut einer Screen Digest Studie soll der Spielemarkt weltweit bis ins Jahr 2007 um 16% auf 21,1 Mrd. Dollar Umsatz steigen. **+++ PSX im Angebot:** Sonys PS2/DVD-Recorder-Kombi wird in Japan von umgerechnet 560 auf 300 Euro gesenkt. Die Variante mit 250 GB HDD wird statt 716 Euro 400 Euro kosten. Der Grund: schleppende Verkäufe. **+++ Verluste bei Vivendi Universal:** Wegen interner Restrukturierung, neuem Management und Einsparungen verdreifachte sich der Vorjahres-Verlust auf 156 Mio. Euro.



Back to the Roots

Gewinnt exklusive Retro-Controller mit Eurem Namen!

Retro-Fans aufgehorcht! Zusammen mit Mad Catz und NBG verlosen wir exklusiv und nur für MAN!AC-Leser den RetroCon von Mad Catz. Einmalig: Auf dem Controller wird Euer Wunschname lasergraviert – egal, ob echter Name, Forums-Nick oder Xbox-Live-Handle. Beantwortet einfach folgende Frage:



Welchem Pad wurde der RetroCon nachempfunden?

A: NES
B: Dreamcast
C: Xbox

Zu gewinnen gibt's:

5x den Controller RetroCon von Mad Catz für die PS2
mit Eurem lasersignierten Wunschnamen.

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben sowie Euren Wunschnamen in Druckbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: RETRO
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. November 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Biohazard: Outbreak File 2



PS2 "Silent Hill" lässt grüßen: Im Krankenhaus treibt ein wahnsinniger Henker samt Axt sein Unwesen – simple Bleikugeln helfen da nicht mehr.



PS2 In der 'Desperate Times'-Episode gibt es ein Wiedersehen mit der rustikalen Polizeistation von Raccoon City – Wappenrätsel bleiben Euch auch hier nicht erspart.

Rasanter Nachschub für Online-Zombiejäger: Parallel zum PAL-Release des ersten "Outbreak"-Teils (siehe Seite 96) erscheint die japanische Fassung des Nachfolgers.

Wie schon im ersten Teil stattet Ihr dem unter der Zombie-Herrschaft leidenden Raccoon City einen Besuch ab. Auch hier gibt's ein Wiedersehen mit den acht aus dem Prequel bekannten Protagonisten. Doch S.T.A.R.S.-Anwärter Kevin Ryman, Security-Beamter Mark Wilkins, Dennis-Rodman-Imitat Jim Chapman, Mediziner George Hamilton, Kellnerin Cindy Lennox, Klempner David King, Reporterin Alyssa Ashcroft und die Studentin Yoko Suzuki besitzen neue Rammattacken, Fußtritte und Ausweich-Manöver. Diese sind auch bitter nötig, um den schnellen Angriffen der Untoten zu entgehen. Daneben besitzt jeder Charakter einen persönlichen Gegenstand: So schützen Knarre, Tazer und Talisman vor böser Übermacht, während Münzen, Servietten oder Feuerzeuge neue Wege und Möglichkeiten öffnen.

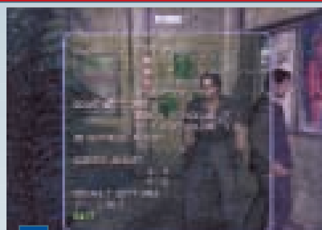
Erleichterter Einstieg

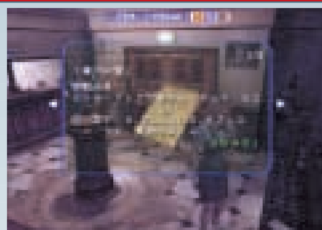
Vor dem ersten Einsatz führen sich Neulinge erst einmal das 'Training Ground'-Szenario zu Gemüte. Dieses Tutorial beamt Euch zurück in die Bar aus dem ersten Teil, um Euch ausführlich neue und alte Features nahezulegen.

Dann kann's losgehen: Viele Geheimnisse, Gegner und interessante Orte warten in fünf neuen Episoden auf

Sprachbarriere

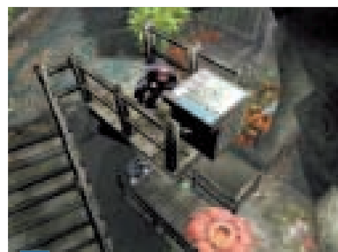
Lohnt sich der "Biohazard: Outbreak File 2"-Import?

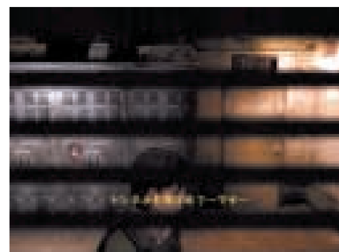




PS2 Während sich in Menüs ein Japanisch-Englisch-Mischmasch tummelt, kommt Ihr in Dokumenten ohne Hiragana-, Katakana- und Kanji-Kenntnisse nicht weit.

Die japanische Version besitzt bereits englische Menüpunkte sowie komplett englische Sprachausgabe. Dokumente und Erklärungen sind jedoch in Japanisch gehalten. Dadurch geht Sprachunkundigen viel von der Hintergrundgeschichte und den Hinweisen verloren. Auch die Erklärungen im Tutorial lassen sich nur noch erraten. Wissbegierige Importeure warten also lieber auf die US-Version im Frühling. Ihnen entgehen jedoch exklusive Boni für Japan-Vorbesteller: Diese erhielten zusätzlich eine "Devil May Cry 3 Trial Edition", ein Trinkglas aus J's Bar, ein Poster sowie einen Memory-Card-Halter als Bonus dazu.
PAL-Naturen geduldet sich besser bis zum nächsten Sommer, denn der zweite "Outbreak"-Teil soll auch hierzulande (entgegen dem Prequel) komplett mit Online-Modus ausgestattet sein. Die Festplattenunterstützung entfällt allerdings erneut.



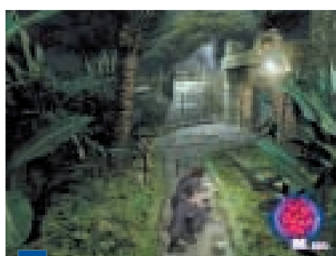


PS2 Mit Innovationen hält sich der Titel zurück: Stattdessen wird auf althergebrachte Features wie Kistenschieben (links) oder 'Im-Schrank-Verstecken' zurückgegriffen.



PS2 Tausch-Basar: Im Inventar Eurer Kumpels (links) finden sich oft nützliche Items. Im Gegenzug werdet Ihr überflüssige Gegenstände los.





PS2 Mit schweren Verletzungen kommt Ihr nur noch kriechend voran.

PS2 Im Zoo trampelt Euch ein untoter Elefant über den Weg – nur wenige Lokalitäten bieten Schutz. Selbst in Räumen mit Fenster seid Ihr nicht sicher. Wie gut, dass sich im Tiergarten später ein riesiger Käfig findet.

findige Forscher. Zunächst besucht Ihr den hiesigen Zoo, in dem alle Tiere am T-Virus leiden. So rücken Euch Tiger, Alligatoren und sogar Löwen auf die Pelle. Daneben verfolgt Euch ein mächtiger Zombie-Elefant quer durch den Tiergarten. Weiter geht's zu einer U-Bahn-Station, einem verlassenen Krankenhaus, dem S.T.A.R.S-Polizeirevier (das Serienkennern bekannt vorkommen dürfte) sowie einem unvermeidlichen Umbrella-Labor.

Abermals wird Teamwork groß geschrieben: Nun wählt Ihr im Menü sogar Eure Wunschpartner aus. Diese unterstützen Euch nach wie vor per Feuerschutz oder via Heilmittel. Meist müsst Ihr aber aufpassen, nicht ins Hintertreffen zu geraten. Der Tausch von Gegenständen untereinander erweist sich oft als überlebenswichtig. Mit dem rechten Stick gebt Ihr außerdem einfache Kommandos wie 'Hilfe', 'Hierher' oder 'Wartet', die aber nicht immer befolgt werden!

Innovationen?

Sehr schön: Endlich könnt Ihr gleichzeitig Laufen und Ballern. Auch das Zielen nach oben und unten erweist sich im Nahkampf als sehr praktisch. Daneben befehligt Ihr den Kameraden, einen bestimmten Gegenstand zu benutzen. Die verbesserte Zombie-KI sorgt außerdem für Untote, die sich nicht so schnell abschütteln lassen. Dagegen beweisen Eure Kumpels öfters ihre Dummheit, indem sie Euch allein lassen oder untätig herumstehen. Nach dem ersten Durchspielen schaltet sich der actiongeladene 'Battle'-Modus frei, der in "Outbreak 1"- Szenarien spielt. Daneben versucht Ihr Euch am Bosskampf-Modus. Das alte Speichersystem mit einem einzigen Spielstand kommt dagegen erneut zum Einsatz. Doch nach dem Laden wird das Savegame (wie schon in der PAL-Version) zum Glück nicht mehr gelöscht. Dank Bewertungssystem am Szenario-Ende und massig Boni (Film-Schnipsel, Bilder, neue Kleidung oder Sounds) lädt auch dieser Teil zum abermaligen Zocken ein.

Dasselbe gilt Online: Per Internet-Verbindung sucht Ihr Euch Kumpane, mit denen Ihr die fünf Szenarios durchspielt. Trotz immer noch fehlender Headset-Unterstützung kommt hier richtiger Teamgeist auf.

Begleitet wird das Abenteuer von hübschen Textur-Bauten in Echtzeit-Optik und fester Kamera-Führung. Weniger gefallen die langen Ladezeiten, der ausgelutschte Hintergrund und der eklatante Mangel an Neuerungen. "Outbreak 2" erweist sich ergo als marginal verbesserte Erweiterung zum Vollpreis. *ts*



PS2 Waldzombies wanken weit agiler durch die Gegend als ihre Stadtkollegen. Lasst Euch auf keinen Fall von ihnen umzingeln!

Testmuster von ACME, Tel 0700/84342637, www.acme-online.nl

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, ✓ HDD, ✓ Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Pr. Scan, ✓ Surround, DTS

Biohazard: Outbreak File 2

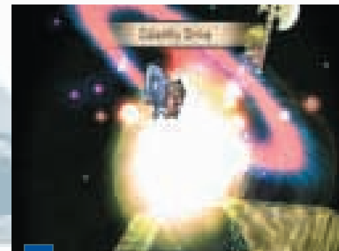
Playstation 2



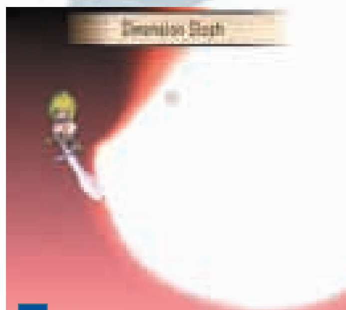
81% Spielspaß

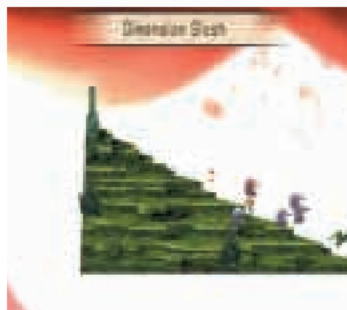
Der neueste Online-Horror-Spross entpuppt sich als "Outbreak"-Add-On mit wenigen Neuerungen.

Phantom Brave



PS2 Steck's ein: Jede Waffe schenkt den Helden individuelle Talente.





PS2 Megamanöver: Beim Dimensionsschlag schwingt Marona eine riesige Plasmaklinge, die die komplette Arena durchtrennt – trifft nicht Eure Verbündeten!



PS2 Der Zielbereich Eurer Attacken wird durch ein Gitterfeld symbolisiert: Wer sich clever platziert, trifft gleich einen ganzen Haufen Monster mit nur einem Hieb.

Aller guten Dinge sind drei: Nach den beiden Strategieperlen "Disgaea" und "La Pucelle Tactics" bringt Nippon Ichi nun das dritte Abenteuer "Phantom Brave", das zwar in derselben Welt spielt wie die Vorgänger, aber inhaltlich nichts mit ihnen gemeinsam hat. Kein Wunder, denn die Heldin Marona lebt auf einer abgelegenen Insel in Verbannung: Das Mädel ist mit Stigmata gezeichnet, kann Geister sehen und beschwören. Einer davon ist der Krieger Ash, der Marona seit ihrer Kindheit zur Seite steht. Gemeinsam wollen sie in Kämpfen reichlich Gold verdienen, um die Insel zu kaufen.

Neuartige Taktik

"Phantom Brave" sieht zwar aus wie die Vorgänger, unterscheidet sich spielerisch aber deutlich: Die Kampfareale sind nicht mehr in Felder unterteilt, stattdessen bewegt Ihr Euch innerhalb eines Aktionsradius. Der neue Rundenbalken zeigt, wer am Zug ist: Besonders schnelle Helden dürfen auch mal doppelt agieren. Außerdem ist Marona die einzige permanent anwesende Figur, denn Ash und weitere Phantomfreunde lassen sich nur für wenige Runden herbeirufen. Ihr beschwört sie in herumliegende Gegenstände, deren Material Eure Schützlinge beeinflusst – in einem Stein steigt Ashs Verteidigung, in einer Blume dagegen seine Intelligenz. Im Verlauf der Kämpfe ist es also nicht nur wichtig, welche Phantome und Gegenstände Ihr kombiniert, sondern auch wann Ihr die Freunde ruft: Hebt Euch Kämpfer für die Monsternachhut auf! Es wird noch komplizierter: Viele Gegenstände beeinflussen sich gegenseitig, so heilt etwa ein Baum den nahe gelegenen Stein – wenn Ihr in diesen einen Freund beschwört, wirkt der Heilzauber jede Runde auf den Helden! Das klappt natürlich auch bei den Feinden: Zerstört die Zauberquellen oder werft sie aus der Arena – wie in einem Prügelspiel können Kämpfer und Items ins Abseits kullern.

Lebendige Insel

Im Laufe der Handlung tummeln sich immer mehr Phantome auf Eurer Insel – vorgegebene und selbst erstellte Figuren. Je nach Beruf bieten sie Dienste wie Heilen und Handel an, neu entdeckte Klassen erweitern also die Möglichkeiten auf dem Eiland. Zurückgelassene Kumpane sind nicht faul: Während Ihr die 20 Episoden der Handlung durchkämpft, verdienen sie Moneten und sammeln Strandgut. Mit Todesfällen und geplatzten Träumen ist der Plot dramatischer als der der Vorgänger, die putzigen Animationen und charismatischen Digi-Stimmen heitern die Stimmung jedoch auf. Die Phantome sorgen für Situationskomik, denn Maronas Diskussionen wirken für Außenstehende wie ein wirres Selbstgespräch – verständlich, dass sie Spitznamen wie "The Possessed Chick" erhält. *oe*

Testmuster von ACME, Tel 0700/84342637, www.acme-online.nl

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

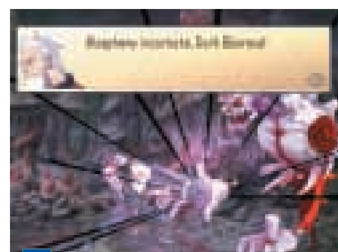
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr.Scan, DTS

Phantom Brave
Playstation 2
86% Spielspaß

Beweg dich frei: Komplexes Taktikspiel, das Euch vor völlig neue Herausforderungen stellt.



PS2 Praktisch: Handlungsszenen und Tutorials dürfen eilige Spieler skippen.



PS2 Auf der Insel dürft Ihr nach jedem Match heilen, handeln und speichern: Plaudert mit Neuankömmligen, je nach Beruf bieten sie Dienstleistungen an.

Street Racing Syndicate



XB Powerslides, Drifts und Sprünge füllen die Nitro-Leiste auf und verschaffen Euch Respekt in der Szene.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	4	4	–
Online	4	4	–
System	PS2	XB	NGC

Entwickler: Namco, Japan

PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, ○ Pr. Scan, ○ DTS

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, ○ Soundtrack

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, ○ Pr. Scan, ○ ProLogic 2

Street Racing Syndicate

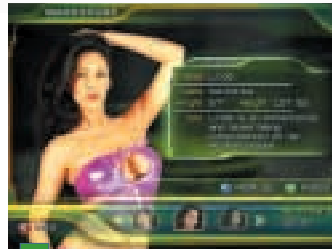
Playstation 2 – 73% Spielspaß

Xbox – 73% Spielspaß

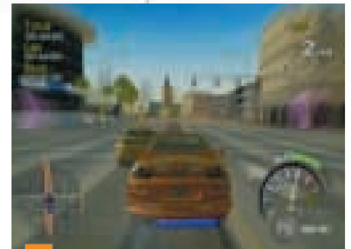
Gamecube – 72% Spielspaß

Trotz guter Ansätze: Namcos unspannender Tuning-Racer kann technisch nicht überzeugen.

Mädels gehören bei Namco seit jeher zum Rennspiel. In "Street Racing Syndicate" sind die sexy Damen nicht nur optische Dreingabe, sondern wollen mit fahrerischen Glanzleistungen umgarnt und erobert werden.
Bevor Ihr um die Gunst der weiblichen Tuning-Gemeinschaft im Story-Modus buhlen könnt, braucht Ihr eine möglichst prachtvoll aufgemotzte PS-Schleuder. Ein respektables Startgeld und Modelle sieben bekannter Hersteller wie Subaru, VW oder Lexus bieten eine gute Grundlage für die folgenden Renn-Events. Mit der Standardausführung Eures Automobils kommt Ihr aber nur mäßig bei der Konkurrenz an, weshalb der erste Gang zum Tuning-Center führt. Dort stehen eine Reihe leistungssteigernder Bauteile wie Sportfederung, Turbomotoren oder NOS-Einspritzung wie auch rein optische Elemente wie prollige Heckspoiler oder ausgefallene Vinyl-Muster zur Auswahl. Mit dem Umfang eines "Need for Speed Underground" kann die Tuning-Palette allerdings nicht mithalten.



XB Scharfe Kurven: Beeindruckt die Mädels mit Euren Fahrkünsten.



NGC Tempo mit Turbo: Die Nitro-Einspritzung sorgt für mehr Speed.

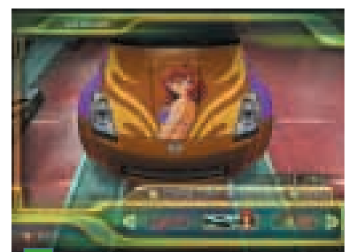
Free Ride in L.A.

Nach erfolgreichem Aufmotzen geht es hinaus ins nächtliche Los Angeles, wo vier verschiedene Rennarten auf Euch warten: Bei den 'Crew Meets' treffen sich die besten Fahrer der Szene und halten organisierte Rennen ab. 'Street Challenges' finden dagegen mit nur einem Kontrahenten statt und erfordern einen Wetteinsatz. Ferner trefft Ihr beim Cruisen durch das Stadtgebiet auf andere Fahrer, die Ihr zu Rennen einladen könnt – falls Ihr nicht gerade von der Polizei durch die halbe Stadt gejagt werdet. Das Herz der eingangs erwähnten Tuning-Babes gilt es bei den 'Respect Challenges' zu erobern. Insgesamt 18 Frauen samt Tanzvideos auf "9 Live"-Niveau könnt Ihr nach Beendigung aller Herausforderungen zu Eurem Fan-Kreis zählen.
Alternativ zum Story-Modus bietet "Street Racing Syndicate" Einzel- und Multiplayer-Rennen – Xbox und PS2-Besitzer dürfen gar online durch die Städte L.A., Miami und Philadelphia heizen. Technisch überzeugt das Gebotene allerdings wenig: Neben trägem Fahrverhalten, dürftigem Schadensmodell und willkürlicher Punktevergabe bei Drifts enttäuscht besonders die niedrige Bildrate auf allen drei Systemen. Die Gamecube-Version sieht unverständlicherweise grafisch am schlechtesten aus. *jw*

Testmuster von ACME, Tel 0700/84342637, www.acme-online.nl

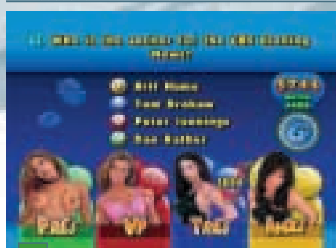


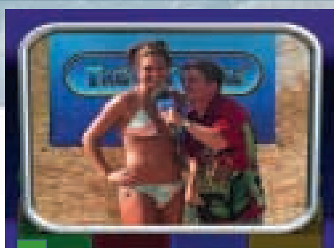
PS2 Spaßbremse Polizei: Die Uniformierten haben wenig Verständnis für nächtliche Straßenrennen. Wer geschnappt wird, muss mit einem saftigen Bußgeld rechnen.



XB Rüstet Euer Auto mit optischen und technischen Zusätzen auf.

The Guy Game


XB Keine Angst: Die befragten Mädels wissen es meistens auch nicht.


XB Geschmacksache: Schönheit war wohl nicht das erste Auswahlkriterium.

Genre: Quizspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Topheavy, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

The Guy Game



Gnadenlos doofe Fleischbeschau mit Fragespiel – Party-tauglich, da nur betrunken ertragbar.

Keine Zielgruppe, die nicht bedient werden will: Die Topheavy Studios erbarmen sich und liefern das ideale Spiel für alle geistigen Einzeller, die sich bei Studentenpartys das letzte bisschen Verstand weggesoffen haben.
Beim "Guy Game" wird konsequent jedes Klischee bedient, das man über junge und dumme Amerikaner findet: In 20 qualvoll tumben Runden müsst Ihr zahllose billig produzierte Videoschnipsel ertragen, in denen auf der traditionellen 'Spring Break'-Studienpause leidlich attraktive Mädels viel nackte Haut und noch mehr Blödheit zur Schau tragen. Bis zu vier Spieler tippen je nach Aufgabe drauf, was die richtige Lösung der Frage ist und ob bzw. wie sich der weibliche Hohlkörper dabei blamiert. Ist ihre Antwort (wie so oft) falsch, wird zur Buße das Oberteil gelupft – aber nicht mal das spendet wirklich Trost, denn um Zensurbalken und Grobpixel loszuwerden, müsst Ihr länger spielen und Punkte sammeln.


XB Bittere Pille: Die eingestreuten Minispiele können den dümmlichen Fragerunden in Sachen Langeweile und Lahmheit tatsächlich Konkurrenz machen.

Ballaballa

Um den verstörten Ratefuchs nicht sofort ins Koma zu schicken, stehen zwischendurch drei Minispiele mit Murmeln an: Kullert den Ball über Rampen, schubst Euch gegenseitig von einem Plateau oder kugelt ein kleineres Bällchen ins Tor. Wenig überraschend streben auch diese (zum Glück überspringbaren) Aufgaben in Sachen Originalität und Spielwitz konsequent gegen Null.
Selten kam soviel Schwachsinn auf einem Haufen zusammen: Macht um das "Guy Game" einen großen Bogen und schaut lieber Günther Jauch oder die DSF-Nachtschleife, das bringt mehr Unterhaltung. *us*

COMING NOW...

in USA

OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ace Combat 5	Namco	Action	sicher
Ape Escape: Pumped & Primed	Ubisoft	Geschicklichkeit	realistisch
Bloodrayne 2	Majesco	Action	unwahrscheinlich
Kuon	Agetec	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Neo Contra	Konami	Action	sicher
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Beat'em-Up	sicher
Otogi 2	Sega	Action	realistisch
Ultra Bust-A-Move	Taito	Geschicklichkeit	realistisch
Paper Mario: The 1000-Year Door	Nintendo	Rollenspiel	sicher
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	sicher

NOVEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Atari Anthology	Atari	Oldie-Sammlung	realistisch
ATV Offroad Fury 3	Sony	Rennspiel	realistisch
Karaoke Revolution Vol. 3	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Sonic Mega Collection Plus	Sega	Oldie-Sammlung	realistisch
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	sicher
Wild Arms Alter Code F	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Dance Dance Rev. Ultramix 2	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Demon Stone	Atari	Action	realistisch
Baten Kaitos	Namco	Rollenspiel	sicher
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adventure	sicher

in JAPAN

OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Berserk	Sammy	Action-Adventure	realistisch
Bomberman Battles	Hudson	Action	unwahrscheinlich
Rumble Roses	Konami	Sportspiel	sicher
Sega Ages: Virtua Fighter 2	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	sicher
Kururin Squash	Nintendo	Geschicklichkeit	realistisch

NOVEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Arc the Lad Generation	Sony	Rollenspiel	realistisch
Choro Q Works	Takara	Rennspiel	unwahrscheinlich
Kessen 3	Koei	Strategie	unwahrscheinlich
Pop'n Music 10	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Psyvariar 2 Extend Edition	Success	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

DIE HIGHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



SingStar
Hochkarätige Titelwahl und edle Aufmachung – Sony liefert das perfekte Karaoke.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	SingStar	86%	06/04
2	EyeToy: Play	85%	09/03
3	Super Bust-A-Move 2	85%	12/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Super Bust-A-Move All Stars	85%	11/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.)
Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	**Gradius 5**	**88%**	neu
3	Champions of Norrath	87%	05/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

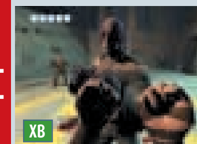
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	**Def Jam Fight For NY**	**86%**	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	**Def Jam Fight For NY**	**86%**	neu
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



The Chronicles of Riddick: Escape...
Vivendis Lizenz-Action mit Vin Diesel setzt sich an die Spitze.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

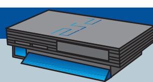
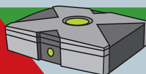
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
2	Timesplitters 2	90%	11/02
3	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03

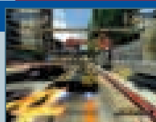
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen


Grafik-Highlight



Burnout 3: Takedown

Hersteller: Electronic Arts

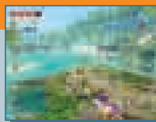
Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.



The Chronicles of Riddick: Escape...

Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

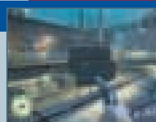


Starfox Adventures

Hersteller: Rare/Nintendo

Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

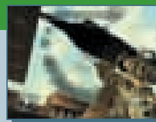
Surround-Highlight



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

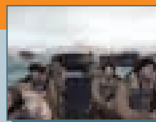
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Shadow Ops: Red Mercury

Hersteller: Atari

Dank direktionaler Geräusche und wuchtiger Bässe klingt die Ego-Ballerei wie ein Hollywood-Film zum Mitspielen.



Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02
3	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03

Xbox

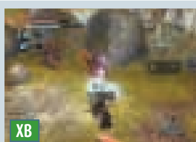
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	**Crash Twinsanity**	**80%**	neu
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Fable
Egal ob gute oder böse Laufbahn: Stets ist Molyneux' Meisterwerk großartig.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	**Fable**	**90%**	neu
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03
2	Phantasy Star Online Episide 1 & 2	85%	04/03
3	Final Fantasy Crystal Chronicles	83%	04/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
3	Theme Park World	84%	02/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Full Spectrum Warrior	83%	08/04
3	Commandos 2	83%	11/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

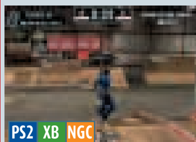
	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Tony Hawk's Underground
Die fünfte Episode der Skater-Saga bringt wieder frischen Wind.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	**NHL 2005**	**90%**	neu
3	Pro Evolution Soccer 3	90%	12/03

Xbox

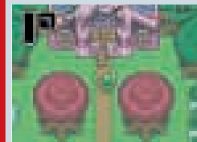
	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Top Spin	90%	12/03
3	**NHL 2005**	**90%**	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	**NHL 2005**	**90%**	neu

Game Boy Advance

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
10	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
11	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	86%	10/04
12	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
13	V-Rally 3	86%	09/02
14	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03

TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN IM OKTOBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Spielename	Hersteller	Genre	Release	System
Aquanox 3	Jowood	Action	29. Oktober 2004	PS2, XB
Backyard Wrestling 2: There goes the Neighborhood	Eidos	Beat'em-Up	Oktober 2004	PS2, XB
BDFL Manager 2005	Codemasters	Strategie	22. Oktober 2004	PS2, XB
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	Oktober 2004	XB
Club Football 2005	Codemasters	Sportspiel	8. Oktober 2004	PS2, XB
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	Jump'n'Run	8. Oktober 2004	PS2
Crisis Zone	Namco	Action	16. Oktober 2004	PS2
Darkwind	Atari	Beat'em-Up	21. Oktober	PS2
Def Jam Fight For NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004	PS2, XB, NGC
Donkey Konga	Nintendo	Geschicklichkeit	15. Oktober 2004	NGC
DTM Race Driver 2	Codemasters	Rennspiel	8. Oktober 2004	PS2
Dukes of Hazzard: Return..	Ubisoft	Rennspiel	14. Oktober 2004	PS2, XB
FIFA Football 2005	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober 2004	PS2, XB, NGC
Ford Racing 3	Empire	Rennspiel	28. Oktober 2004	PS2, XB, NGC
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	Sportspiel	28. Oktober 2004	PS2, XB
Future Tactics: The Uprising	Jowood	Strategie	Oktober 2004	PS2, XB, NGC
Get on Da Mic	Eidos	Musikspiel	Oktober 2004	PS2
Ghost Master	Empire	Strategie	Oktober 2004	PS2, XB
Gotcha!	Take 2	Action	Oktober 2004	XB
Gradius 5	Konami	Action	8. Oktober 2004	PS2
Große Haie, kleine Fische	Activision	Action	Oktober 2004	PS2, XB, NGC
GTA San Andreas	Take 2	Action	22. Oktober 2004	PS2
Kingdom Under Fire	Koch Media	Strategie	Oktober 2004	XB
Legend of Kay	Jowood	Jump'n'Run	Oktober 2004	PS2
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	15. Oktober 2004	PS2
Men of Valor	Vivendi Universal	Ego-Shooter	Oktober 2004	XB
Metal Slug 3	SNK	Action	25. Oktober 2004	PS2, XB
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004	PS2, XB
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	15. Oktober 2004	PS2
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	28. Oktober 2004	PS2, XB, NGC
Operation Air Assault	THQ	Action	29. Oktober 2004	PS2
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	Oktober 2004	PS2, XB
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	8. Oktober 2004	NGC
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	Oktober 2004	PS2, XB
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adventure	1. Oktober 2004	PS2, XB
Robotech Invasion	Take 2	Action	Oktober 2004	PS2, XB
Scaler	Take 2	Action-Adventure	Oktober 2004	PS2, XB
Sega Superstars	Sega	Geschicklichkeit	21. Oktober	PS2
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adventure	Oktober 2004	PS2, XB
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n'Run	27. Oktober 2004	PS2
Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	Beat'em-Up	29. Oktober 2004	XB
Syberia 2	Atari	Adventure	14. Oktober 2004	PS2
This Is Football 2005	Sony	Sportspiel	1. Oktober 2004	PS2
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Sportspiel	Oktober 2004	PS2, XB, NGC
Trivial Pursuit Unlimited	Atari	Geschicklichkeit	14. Oktober 2004	PS2
Tron 2.0: Killer App	Buena Vista	Ego-Shooter	5. Oktober 2004	XB
Ty der Tasmanische Tiger 2	Electronic Arts	Jump'n'Run	28. Oktober 2004	PS2, XB
U Move Super Sports	Konami	Geschicklichkeit	15. Oktober 2004	PS2
Viewtiful Joe	Capcom	Action	1. Oktober 2004	PS2
WRC 4	Sony	Rennspiel	27. Oktober 2004	PS2
X-Men Legends	Activision	Action	Oktober 2004	PS2, XB, NGC

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	2004
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Blood Will Tell	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action	1. Quartal 2005
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	November 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	März 2005
DJ Decks & FX	Sony	Geschicklichkeit	November 2004
Dragon Ball Z Budokai 3	Bandai	Beat'em-Up	11. November 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	1. Quartal 2005
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	2005
EyeToy: Play 2	Sony	Geschicklichkeit	November 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
FlatOut	Empire	Rennspiel	4. November 2004
Football Generations	THQ	Sportspiel	5. November 2004
Getaway: Black Monday	Sony	Action	17. November 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Dezember 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	2005
Hot Wheels: Stunt Track Challenge	THQ	Rennspiel	November 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	2004
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Killer 7	Capcom	Action	März 2005
Killzone	Sony	Ego-Shooter	November 2004
King Arthur	Konami	Action	November 2004
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Megaman X Command Mission	Capcom	Action	19. November 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	1. Quartal 2005
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Monter Attack	Bigben	Action	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Nanobreaker	Konami	Action	1. Quartal 2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	18. November 2004
Neo Contra	Konami	Action	1. Quartal 2005
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal 2005
Polarexpress, Der	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Punisher, The	THQ	Action	4. Quartal 2004
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	17. November 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	2004
Rumble Roses	Konami	Sportspiel	1. Quartal 2005
Runaway	Bigben	Adventure	1. Quartal 2005
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005

Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	2005
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	März 2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
SingStar Party 2	Sony	Geschicklichkeit	November 2004
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Spongebob Squarepants: The Movie	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember 2004
Spy Fiction	Sammy	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tisch Tennis Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 2005
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	12. November 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	25. November 2004
Urbz, The: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	11. November 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Worms Forts: Unter Belagerung	Atari	Strategie	4. November 2004
WWE Smackdown! vs Raw	THQ	Sportspiel	November 2004

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action-Adventure	2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
B.C.	Microsoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	2004
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Blinx 2	Microsoft	Jump'n'Run	4. Quartal 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	11. Februar
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	November 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	2005
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	4. Quartal 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	1. Quartal 2005
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
FlatOut	Empire	Rennspiel	4. November 2004
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	2005
Get on Da Mic	Eidos	Musikspiel	Februar 2005
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Dezember 2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	11. November 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	2005
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	2005
Juiced	Acclaim	Rennspiel	2004
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	Januar 2005
King Arthur	Konami	Action	November 2004
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	1. Quartal 2005
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	September 2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	18. November 2004
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Ego-Shooter	2005
Painkiller	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	30. März2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal 2005
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	15. November 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	2005
Punisher, The	THQ	Action	4. Quartal 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	2004
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal 2005
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Spongebob Squarepants: The Movie	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember 2004
Star Wars Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	Dezember 2004
Star Wars Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Februar 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Starship Troopers	Empire	Action	1. Quartal 2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal 2005
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	25. November 2004
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	2005
Urbz, The: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	11. November 2004
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
Worms Forts: Unter Belagerung	Atari	Strategie	4. November 2004
WWE Wrestlemania 21	THQ	Sportspiel	Februar 2005
Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals	Konami	Strategie	November 2004

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Advanced Wars: Under Fire	Nintendo	Strategie	2005
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Dezember 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	2005
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
King Arthur	Konami	Action	November 2004
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adventure	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	2005
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	2005
Megaman X Command Mission	Capcom	Action	19. November 2004
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adventure	26. November 2004
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	18. November 2004
Paper Mario 2	Nintendo	Rollenspiel	12. November 2004
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Spongebob Squarepants: The Movie	THQ	Jump'n'Run	3. Dezember 2004
Star Fox	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Ty der Tasmanische Tiger 2	Electronic Arts	Jump'n'Run	4. November 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	25. November 2004
Urbz, The: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	11. November 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	5. November 2004
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	Konami	Strategie	November 2004

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
2.	Athens 2004	Sony
3.	.hack Vol 3: Outbreak	Atari
4.	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft
5.	SingStar	Sony



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
2.	Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft
3.	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft
4.	Conflict: Vietnam	SCi
5.	Sudeki	Microsoft



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	WWE Day of Reckoning	THQ
2.	Pokémon Colosseum	Nintendo
3.	Wario Ware Inc.: Mega Party G.	Nintendo
4.	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
5.	Resident Evil Zero	Capcom



Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
2.	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami
3.	Fire Emblem	Nintendo
4.	Mario Golf Advance Tour	Nintendo
5.	Donkey Kong Country 2	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	World Soccer Winning 11 8	Konami	PS2
2.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	GBA
3.	Suikoden 4	Konami	PS2
4.	Super Mario Ball	Nintendo	GBA
5.	Prince of Persia: Sands of T.	Ubisoft	PS2
6.	Adventure of Link	Nintendo	GBA
7.	PaperMario: 1000-Year D.	Nintendo	NGC
8.	Fullmetal Alchemist	Bandai	PS2
9.	Pokémon Feuerrot/Blattgr.	Nintendo	GBA
10.	Legend of Stafi 3	Nintendo	GBA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	ESPN NFL 2K5	Sega	PS2, Xbox, NGC
3.	Fable	Microsoft	Xbox
4.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
5.	Star Wars Battlefront	Activision	PS2, Xbox
6.	Sly 2: Band of Thieves	Sony	PS2
7.	Tales of Symphonia	Namco	NGC
8.	Tiger Woods PGA T. 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
9.	Rainbow Six 3: Black A.	Ubisoft	Xbox
10.	Pikmin 2	Nintendo	NGC

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Fable	Xbox	Star-Wars-Trilogie (DVD)
Gradius 5	Playstation 2	**hört zurzeit:**
Out Run 2	Xbox	Rage against the Machine

Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Gradius 5	Playstation 2	Shaun of the Dead
Pro Evolution Soccer 4	Playstation 2	**hört zurzeit:**
Zelda 2: The Adventure of Link	NES	Mani Matter – E ha näs Zündhölzli azündt

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Burnout 3: Takedown	Xbox	Alias – Season 3 (DVD)
Hot Shots Golf Fore!	Playstation 2	**hört zurzeit:**
Out Run 2	Xbox	die alten Prodigy-CDs

Thomas Stuchlik

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Colin McRae Rally 2005	Xbox	Captain Future (DVD)
Grand Prix Legends	PC	**hört zurzeit:**
Silent Hill 4	Playstation 2	Prodigy – Always Outnumbered, Never Outgunned

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Burnout 3	Xbox
Resident Evil Outbreak	Playstation 2
Animal Crossing	Gamecube

sieht zurzeit: Alias 3. Staffel

hört zurzeit: Black Eyed Peas – Elephunk

Matthias Schmid



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Def Jam Fight For NY	Xbox
Out Run 2	Xbox
Mario Kart 64	Nintendo 64

sieht zurzeit: King Of Queens: Season 2 (DVD)

hört zurzeit: Kittie – Until The End

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

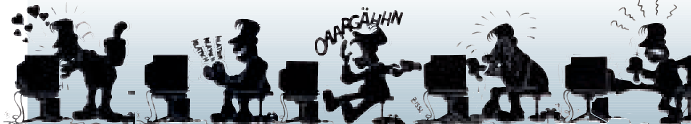
spielt zurzeit:

Mario vs. Donkey Kong	GBA
Phantom Brave	Playstation 2
Tales of Symphonia	Gamecube

sieht zurzeit: The Awful Truth: Die Michael Moore Show

hört zurzeit: Ausbilder Schmidt: Morgen Ihr Luschen!

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Splittergefahr: Die erste Disc von Squares "Star Ocean 3" treibt David in den Wahnsinn.

Unser freier Mitarbeiter David freute sich diebisch, als Square-Enix' langersehntes "Star Ocean 3: Till the End of Time" in der Redaktion eintrudelte. Nach durchzockten Nächten war er von der Bodenständigkeit des dritten Teils begeistert – Rollenspielerherz, was willst Du mehr? Hmm, vor allem eines: aktuelle Bilder. Also machte sich David auf, Euch mit hübschen Screenshots zu beeindrucken. Doch die Disc schlug nach einem Stolperanfall so unglücklich auf dem Boden auf, dass sie sich nicht mehr zum Abspielen überreden ließ. Nach etlichen Nachfragen bei Square trudelte glücklicherweise eine Ersatzfassung ein. Denkste: Leider lag dem Paket zweimal Disc Nr. 2 bei! Wir hoffen auf Euer Versändnis und gewähren David einmalig das Verwenden von Presse-Bildern.

Fable



XB Das Obsidian-Großschwert des Helden sprüht magische Funken. Schuld daran ist das eingebaute Flammen-Amulett, das zusätzlichen Feuerschaden bewirkt.



XB Das Wandern ist des Helden Lust! Die romantische Naturdarstellung von "Fable" sucht ihresgleichen. Bäume aus dem Editor-Baukasten findet Ihr hier nicht. Beachtet die in Echtzeit berechneten Schattenflecken auf dem Waldboden.

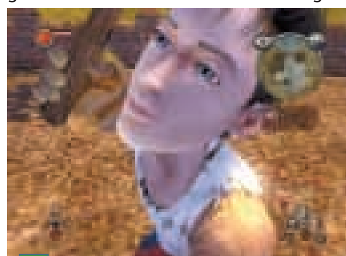


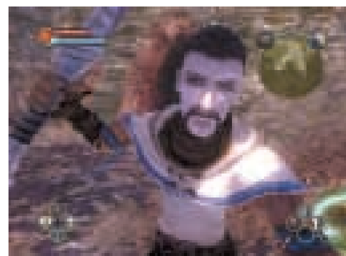
XB Im Städtchen Bowerstone schüchtert der fiese Held ein Mägdlein ein.

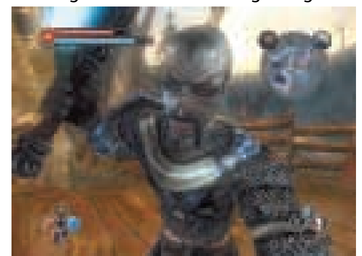
Die unendliche Geschichte ist vorbei! Nach einer Entwicklungszeit von über drei Jahren, diversen Previews und einem MAN!AC-Entwicklertagebuch (MAN!AC 04/02 und folgende) haltet Ihr nun tatsächlich den Test von "Fable" in Händen. Die von den Carter-Brüdern und Innovations-Produzent Peter Molyneux entwickelte Rollenspiel-Hoffnung beginnt denkbar unspektakulär: Ein kleiner Junge muss in einem idyllischen Fantasy-Kuhkaff Geld für das Geburtstagsgeschenk seiner Schwester auftreiben. Wie er allerdings dabei vorgeht, bleibt gänzlich Euch als Spieler überlassen. Ihr könnt beispielsweise den Leuten im Dorf bei allerlei Problemchen helfen. So bringt Ihr einem Mädchen den Teddy zurück oder steht Schmiere für einen Mann, der seine Notdurft verrichten muss. Für jede gute Tat gibt's Taschengeld vom Papa. Alternativ dazu könnt Ihr Euch das Geld auch einfach ergaunern. Verprügelt mit dem Dorfgrobian einen kleineren Jungen oder räumt eine Scheune aus, während der Besitzer sich erleichtert. So oder so, am Ende bekommt Eure Schwester ihr Geschenk und die Idylle hat ein jähes Ende. Euer Dörfchen Oakvale wird nämlich von Banditen überfallen, die das Märchenreich Albion seit einiger Zeit unsicher machen. Herausgerissen aus der Kindheit und seiner Familie, beginnt Euer Knäblein eine Ausbildung an der ruhmreichen Heldengilde von Albion. Ob sich der Bengel zum strahlenden Paladin oder finsteren Okkultisten entwickelt, bleibt weiterhin Euch überlassen.

Avo vs. Skorm

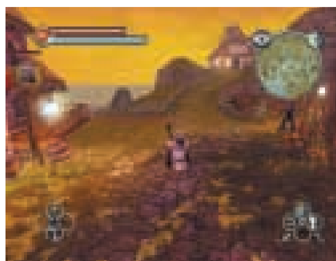
Das liegt am dialektischen Prinzip von Gut und Böse, das sich durch sämtliche Spiel-Elemente von "Fable" zieht. Egal ob Ihr dem Hauptstrang der Geschichte folgt, eine Nebenquest löst oder Euch in ganz anderen Bereichen betätigt – immer werden Eure Taten vom Programm moralisch bewertet. Handelt Ihr stets brav nach den Weisungen des lieben Gottes Avo, schwebt alsbald ein Heiligenschein über dem braungebrannten Antlitz Eures Gutmenschen. Verfallt Ihr den Verlockungen des sinistren Skorm, wandelt Ihr als Blassbacke mit zunehmend dämonischen Zügen durch Albion. Auch die NSC-Bevölkerung des Landes reagiert entsprechend auf Euer Moral-Konto. Netten Rettern wird zugejubelt, vor gehörnten Schurken nehmen die braven Bürger reißaus. Auf die angebotenen Quests hat dieses System allerdings keinen Einfluss. Egal ob Ihr der perfekte Schwiegersohn oder die rechte Hand des Teufels seid, die Hintergrundgeschichte verläuft immer gleich. Die Quests werden Euch im Hauptquartier der Heldengilde in streng linearer Reihenfolge angebo-

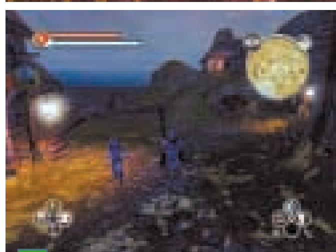






XB Der Held in drei verschiedenen Entwicklungsstadien (von links): 1. Als unbedarfter, Knüppel schwingender Dreikäsehoch im Garten der Heldengilde. 2. Als pubertierender Schwertgesell mit krimineller Veranlagung. 3. Als Maleficus, der Monstermagier.

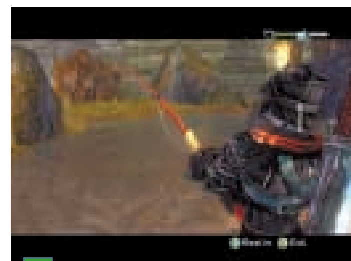




XB Von der Abenddämmerung bis zur Nacht dauert es mehrere Minuten.



XB Na Kollegen? Im Banditencamp hat der böse Held einige Kumpels.



XB Fischen beruhigt und verschafft Euch eine gesunde Nahrungsquelle.



XB Das lässt sich auch ein guter Held nicht nehmen: Im verschneiten Hookcoast vollzieht Ihr die Ehe mit Eurer Gemahlin. Schwanger wird sie davon allerdings nicht.

ten, Ihr könnt allerdings selber entscheiden, wann Ihr das nächste Abenteuer antreten wollt. Optional dürft Ihr Euch an einer der zahlreichen Nebenquests versuchen, die Eurem Helden mit wachsendem Bekanntheitsgrad nach und nach zugänglich werden. Mit jeder begangenen Heldentat wächst nämlich, unabhängig von Eurer Gesinnung, der Bekanntheitsgrad Eures Recken.

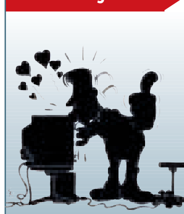
Kampfkoloss & Co.

Neben der geistigen wird auch die körperliche Entwicklung Eures Heroen berücksichtigt. Wer seine gesammelte Erfahrung in Fitness, Stärke und Körperbau anlegt, lehrt seine Gegner als muskelbepackter Waffenschrank das Sterben. Anwender der magischen 'Willensdisziplinen' stehen als schmächtige Zwetschgenmännlein eher im Hintergrund und rücken der Feindesschar mit Blitz, Feuer oder Gravitation zu Leibe. Als dritten Bildungsweg dürft Ihr noch Euren Umgang mit Fernkampfwaffen perfektionieren. Das Kampf- und Aktionssystem von "Fable" zeigt sich hierbei perfekt ausbalanciert. Je nach Gusto dürft Ihr Eure Heldentaten als zaubernder Schwertschwinger, Pfeil spuckender Dieb oder halbnackter Raufbold begehen, nahezu alle Konzepte funktionieren. Möglich wird das unter anderem durch das innovative Echtzeit-Kampfsystem. Mit jeder geglückten Attacke wächst Euer 'Kampf-Multiplikator'. Dieser Faktor beeinflusst gleichermaßen den Einsatz von Spezialattacken wie Rundum- oder Sprungschlägen und vervielfacht außerdem die Erfahrungspunkte, die Gegner in Form von grünen Kugeln hinterlassen. Auf diese Weise wird Eure Kampfkunst nach Leistung bewertet: Wer Gegnerhorden niedermäht ohne einen Kratzer abzubekommen, steigt schneller auf als ein wild fuchtelnder Anfänger. Waffen und Rüstungen sind nicht im Übermaß vorhanden, dafür aber sehr abwechslungsreich gehalten. Viele Mordwerkzeuge können außerdem mit Bonus-Amuletten aufgerüstet werden.

Was Ihr wollt

Wer mal keine Lust auf Heldentum hat, findet in Albion garantiert eine andere spaßige Beschäftigung. Die liebevoll gestalteten Auen und Fluren des Märchenreiches sind nämlich vollgepfropft mit interaktiven Attrak-

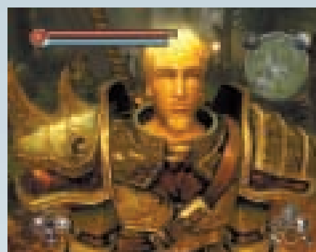
Max Wildgruber



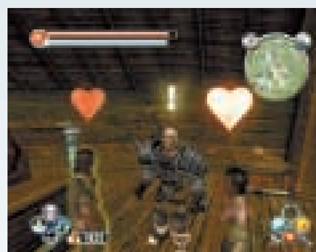
Fablehaft: Es ist gelungen! Mit großer Spannung verfolgte ich den Werdegang von "Fable". Früher hieß das ambitionierte Experiment noch "Project Ego" und dieser Name ist Programm. In kaum einem anderen Rollenspiel kann ich mich so mit meiner Spielfigur identifizieren wie in Molyneux' Meisterwerk. Kein Wunder! Meine Frisur habe ich mir selbst ausgesucht, freakige Tattoos unterstreichen meinen Düster-Look und Passanten wispern furchtsam den Titel, den ich für teures Geld erstanden habe: Maleficus. "Fable" nimmt die Genre-Bezeichnung Rollenspiel wörtlich. Dieses unverbrauchte Konzept zieht Euch gepaart mit pittoresker Optik und klanggewaltiger Musik unweigerlich tief hinein in den Märchenwald. Ein fehlender Stein im Puzzle verwehrt dem Carter-Kracher allerdings die höchsten Wertungs-Weihen. Der Schluss der Hauptgeschichte wirkt irgendwie hingeschludert. Beim nächsten Mal bitte ein ordentlich konstruierter Plot mit dramatischer Kurve! Die in einigen Szenen leicht ruckelnde Grafik stört außerdem den Technik-Puristen in mir. Das war's mit der Kritik, ich muss zum Skorm-Tempel. Bin mal gespannt, ob ich dort meine Ehefrau opfern darf...

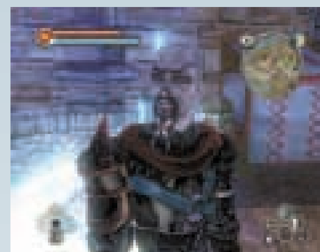
▪ ▪ ▪ Engelchen & Teufelchen ▪ ▪ ▪

Ein guter und ein böser Held im MAN!AC-Direktvergleich

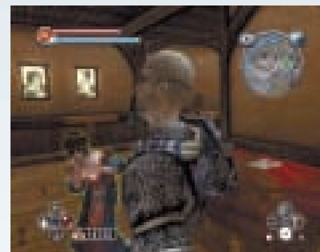


Gladiator, der gute Mensch von Albion: Schmetterlinge umflattern den heiligen Mann, der in allen Dörfern ein hoch angesehener Gast ist. Passanten beginnen spontan zu applaudieren, wenn er des Weges kommt. Die Wachen haben immer ein freundliches Wort für ihn parat und Frauen- und Männerherzen fliegen ihm wie von selbst zu. Schon seit frühester Kindheit zeigten die Handlungen des Axt schwingenden Gladiators einen tief empfundenen Gerechtigkeitssinn. Er half Schwächeren, bezahlte brav seine Händler und verletzte niemals Unschuldige. Dieser Jünger Avos ist der ideale Schwiegersohn!





Maleficus, die Bestie in Menschengestalt: "Packt die Kinder weg, Maleficus kommt." Diesen Ruf kennt der mehrfache Mörder gut. Unzählige Missetaten haben sich tief in sein Gesicht eingegraben, Hörner sprießen aus seiner Stirn und über seinem Kopf surren fette Fliegen. Wenn der schmächtige Magier einen Ort betritt, rennen die Frauen schreiend davon und die Arbeiter lassen ihre Obstkisten fallen. Maleficus ist es egal, ob seine Zaubersprüche Monster oder Menschen treffen. Hauptsache Zerstörung! Dieser misanthrope Skorm-Sektierer ist die Geisel Albions. Aber sagt ihm das bloß nicht ins Gesicht, Kinder!





XB Arachanox ist einer der wenigen Endgegner und bringt Euch am Ende eines Arenakampfes ins Schwitzen.



XB In den Staub Unhold! Bei den Echtzeitkämpfen fährt Fable die volle Effekt-Palette auf. Nach einer Serie von Standardhieben und einem Spezialschlag schickt Ihr diesen Dämonenkrieger mit der 'Force-Push'-Technik auf die Bretter.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Big Blue Box, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.bigbluebox.com

Pro
+ perfekt umgesetztes Moral-System
+ unzählige Interaktionsmöglichkeiten
+ bildhübsche Märchenpräsentation

Contra
– Story und Dramaturgie der Hauptquests enttäuschen am Ende
– leichte Ruckler bei Menschenmassen

Alternativen:
- PS2: Dark Chronicle (90%, MAN!AC 10/03)
- Xbox: Star Wars: Knights of the Old Republic (90%, MAN!AC 10/03)
- NGC: Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Fable

Xbox
Grafik 88 %
Sound 92 %
90% Spielspaß

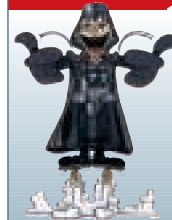
Experiment geglückt! Hochmotivierendes RPG mit innovativem Ansatz und zig Betätigungsfeldern.

tionen. Obligatorische Angelausflüge sind genauso enthalten wie eine Schatzsuche per Spaten und diverse Glücksspiele. Freunde komplexerer Unterhaltung arbeiten sich in das Wirtschaftssystem ein, das zwischen der Hauptstadt Bowerstone und den übrigen Dörfern und Handelsposten herrscht. Gesetzestreue Merkantilisten können einen eigenen Laden aufmachen oder Häuser vermieten, Tunichtgute nutzen ihre Fingerfertigkeit als Einbrecher und Diebe. Falls Ihr Euch einsam fühlt, dürft Ihr Söldner anwerben oder Gefolgsleute um Euch scharen. Hilft der Männerbund nicht gegen die Leere in Eurem Heldenherz, seid Ihr wohl reif fürs Heiraten. In jeder Siedlung dürft Ihr mit den Bewohnern flirten, Geschenke verteilen und schließlich den Bund der Ehe schließen. In der eigenen Mietwohnung könnt Ihr dann den ehelichen Pflichten nachkommen. Sexuelle Interaktion ist möglich, wird allerdings mit diskreten, sprich akustischen Mitteln dargestellt. Dafür darf Euer Held auch mit den männlichen Bewohnern Albions amouröse Abenteuer erleben. Die meisten dieser Tätigkeiten werden mit einfachen Symbolen und aufladbaren Balken simuliert.

Märchenreich Albion

Die märchenhafte Atmosphäre von "Fable" wird durch die bilderbuchartige Präsentation noch verstärkt. Die Proportionen der detailreich modellierten Spielfiguren wirken leicht übertrieben. Dieser ausdrucksstarke Comicstil passt wunderbar zu der naturalistischen Umgebungsgrafik. Die Flora und Fauna Albions – inklusive wechselnder Tageszeiten und Wetterphänomenen – wird liebevoll und ideenreich in Szene gesetzt. Tageslicht fällt durch das Zweigwerk von Baumriesen und erzeugt ein beeindruckendes Schattenspiel auf dem Waldboden, Regenschauer prasseln auf verschlammte Pfade und an der Meeresküste sieht man jeden Abend einen kitschig-grandiosen Sonnenuntergang. Stiefelt Ihr per pedes durch diese in etwa vierzig Abschnitte unterteilte Märchenwelt, vergeht eine gute Stunde. Per Heldenamulett könnt Ihr Euch aber auch bequem durch die Gegend beamen. Untermalt wird der Selbstfindungstrip von aufwändig produzierten Orchesterklängen und sonoren englischen Sprechern. *mw*

Oliver Schultes



Eigentlich habe ich mit Rollenspielen wenig am Hut: Meine digitale Abenteuerlust endete bislang an den Grenzen von "Zeldas" Hyrule-Königreich. Doch der Faszination des RPG-lastigeren "Fable" kann ich mich nicht entziehen: Ein unkompliziertes, aber äußerst variantenreiches Kampfsystem, eine fantastische Märchenbuch-Optik sowie schier grenzenlose Gestaltungsmöglichkeiten von Held und Spielverlauf lassen die Stunden verfliegen. Darüber hinaus bestimmt Ihr in einem gewissen Maß den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers – schon mal die Arenakämpfe ohne schützende Klamotten probiert? Der grandiose (Surround-)Sound setzt schließlich das i-Tüpfelchen auf die exzellente Fantasy-Atmosphäre. Trotz des überhasteten Story-Endes eine dicke Kaufempfehlung!

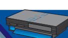
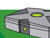


XB Der Friedhof gehört zu den atmosphärischsten und düstersten Abschnitten des Spiels.



XB Ganz schön kitschig, aber irgendwie auch schön: Sonnenuntergang am Strand mit einer holden Maid.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

FIFA Football 2005

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	8	8
Via Linkkabel	–	–	–
Online	2	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 55 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, EyeToy
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ProLogic 2, ✓60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, ✓60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, Surround, ✓60Hz, ProLogic 2

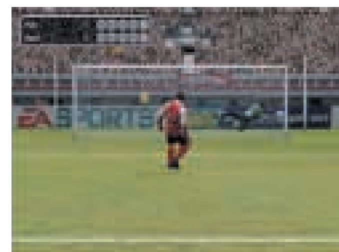
FIFA Football 2005

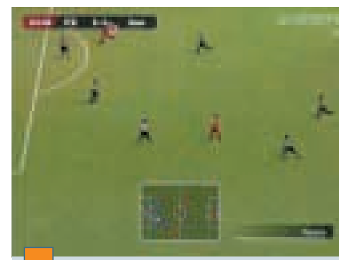
Playstation 2 – Grafik 86 % – Sound 80 % – **85 %** Spielspaß
Xbox – Grafik 86 % – Sound 80 % – **85 %** Spielspaß
Gamecube – Grafik 86 % – Sound 80 % – **85 %** Spielspaß

Dynamischer, schöner, besser: "FIFA 2005" kratzt mit vielen Verbesserungen am "PES 3"-Thron.



XB Im Gegensatz zu den kreativen Neuerungen wie etwa der 'First-Touch'-Steuerung haben sich die Standard-Varianten leider nicht verbessert.





NGC Elfmeter-Krimi (oben) und neues Steilpassspiel steigern den Adrenalinkick.

Der Kampf der Fußball-Giganten geht in die nächste Runde: Während Konamis "Pro Evolution Soccer 4" noch bis Jahresende auf sich warten lässt, kicken die digitalen "FIFA"-Profis schon jetzt in virtuellen Stadien. Und für den elften Teil des Millionensellers hat sich EA richtig viel vorgenommen: Erfolgreiche Dribblings gegen knallharte Verteidiger waren in den Vorgängern nämlich nahezu unmöglich. Doch Filigrantechniker streicheln jetzt die Kugel mit viel Liebe und wenden die simple, aber effektive 'First-Touch'-Steuerung an: Im Moment der Ballannahme steuert Ihr die Kugel via rechtem Analogstick in die gewünschte Richtung und schlagt einen Haken um den verdutzten Gegenspieler. Auch die komplexe Off-the-Ball-Kontrolle gehört erneut zum Fußwerk jedes Profis. Neuerdings gebt Ihr aber auch den Abwehrrecken Anweisungen zum Grätschen oder stellt Euch bei Einwürfen geschickt in den freien Raum. Selbst am Passspiel feilte Electronic Arts: So zelebriert Ihr nicht nur einen flachen Steilpass, sondern lupft das Leder wie in "Pro Evolution Soccer" technisch perfekt über die komplette Abwehr. Schließlich freut Ihr Euch über intelligente Mitspieler, die sich nicht nur in puncto Abwehrverhalten steigerten, sondern auch mustergültige Laufwege auf dem Platz absolvieren.

Klinsis erste Schritte

Nach kurzer Eingewöhnungsphase habt Ihr die zahlreichen Neuerungen verinnerlicht und stellt danach eigene Turniere zusammen, versucht Euch in über 18 lizenzierten Ligen oder bastelt an der erweiterten Karriere. Hier wählt Ihr einen erfolgshungrigen Team-Manager und formt aus Bratwürsten innerhalb von 15 Jahren ein Meisterteam. Wer EAs "Fußball Manager" kennt, fühlt sich trotz vereinfachtem Ablauf sofort heimisch. Kauft etwa einen professionellen Doktor, der sich um verletzte Kicker kümmert oder verbessert die Kondition der laufschwachen Ballzauberer. *rf*

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC Oktober

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.fifa2005.ea.com

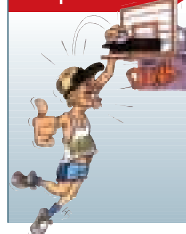
Pro
- effektive 'First-Touch'-Steuerung
- flüssiges Spielgeschehen, arge Ruckler ade!
- wie gewohnt: Lizenzen im Überfluss
- bessere Standards und Off-the-Ball-Kontrolle
- aufgebohrter Karriere-Modus

Contra
- seltsame Ballphysik

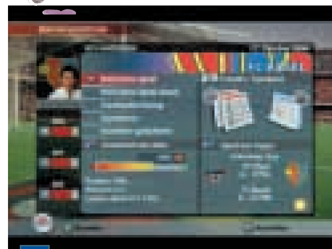
Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer 3 (90%, MAN!AC 12/03)
Xbox	FIFA Football 2004 (86%, MAN!AC 12/03)
NGC	FIFA Football 2004 (86%, MAN!AC 12/03)

Raphael Fiore



EA vor, noch ein Tor: Das zum Vorgänger erheblich aufgebohrte "FIFA 2005" überzeugt in vielerlei Hinsicht. Endlich überlistet Ihr die Abwehr nicht nur mit hektischem Kurzpassspiel, sondern dribbelt dank vielseitigen Angriffsvarianten durch mächtige Hünen – besonderes Lob an die einsteigerfreundliche 'First Touch'-Kontrolle. Ebenfalls feine Lichtblicke: die konkurrenzlose Lizenzvielfalt, (fast) keine Ruckler und ein motivierender Karriere-Modus. Im Vergleich zum bald erscheinenden "Pro Evolution Soccer 4" fehlt's aber an taktischer und spielerischer Reife. Die kuriose Ballphysik und die teils hölzernen Animationen provozieren ungewollte Lacher. Wer aber ein actionorientiertes und leicht bekömmliches Kickerspektakel bevorzugt, wird mit "FIFA 2005" überglücklich.



PS2 Der simple, jedoch überaus motivierende Karriere-Modus überzeugt.



PS2 Gefährliches Spiel? Der Schiri lässt mehr durch, als die reale FIFA erlaubt.



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Lorne Lanning **Features:** Hidden Games, Vom Pixel zum Polygon, Teil 2 **Next Level:** PSP **Web-Tipp:** Anwender-Software für Konsolenspiele **Retro:** Atari XL, Porträt Ralph Baer **Retro-Anzeige:** Spider-Man

Heft im Heft

HIDDEN GAMES

Die Geschichte geheimer Bonusspiele und versteckter Classics



ODDWORLD INHABITANTS

DIE PHILOSOPHIE DER SPIELE-ENTWICKLUNG

MAN!AC im Gespräch mit Kreativ-Kopf Lorne Lanning und Firmenchefin Sherry McKenna

MAN!AC: Wie hat sich Eure Firma seit "Abe's Exoddus" verändert?

Lorne: Vom ursprünglichen Team sind nur noch sieben Mitarbeiter übrig – insgesamt hat es fast neun Jahre, jede Menge Chaos und drei Publisher-Wechsel gekostet, bis wir ein Team zusammen hatten, in dem sich jeder voll und ganz der Oddworld widmet. Unsere Intentionen sind nach wie vor dieselben, aber es dauert einfach ziemlich lange, bis man Leute findet, die alle ähnliche Ziele verfolgen. Früher waren wir zu ambitioniert, wollten zu viel in ein Spiel packen – das kann am Ende ziemlich gefährlich sein. Bei unserem aktuellen Titel haben wir uns weniger verzettelt: Wir wussten, was wir wollten.

MAN!AC: Du hast mal gesagt, dass Du den Spielern vor allem eine Geschichte erzählen willst – verfolgst Du dieses Philosphie noch immer?

Lorne: Absolut! Wir haben schon immer daran geglaubt, dass eine Spielwelt mit starken Charakteren interessanter ist... und dafür brauchen diese Figuren eine gewisse Tiefe. Aber vor allem handelt es sich nach wie vor um ein Spiel! Es ist nicht so, dass wir für unsere Story die besten Romanautoren anheuern – wir haben uns einfach einen gewissen Sinn für Humor bewahrt, deshalb gehen unsere Spiele auch mit vielen Lachern einher... wie jede gute Geschichte.

4

MAN!AC: Was glaubst Du, unterscheidet Eure Spiele von den Produkten anderer Entwickler?

Lorne: Der Unterhaltungswert, glaube ich. Wir sind schon immer das Risiko der Innovation eingegangen. Auf diese Weise wollen wir auch neue Kunden an das Medium Videospiel heranführen. Nimm z.B. den riesigen Erfolg von Pixar ("Findet Nemo", "Toy Story"), ihre Charaktere sind weltweit bekannt. Diese Art von Humor und Comedy fehlt den meisten Spielen.

MAN!AC: Klar, Ihr kommt ja schließlich aus der Filmbranche...

Lorne: Richtig – außerdem ist das Medium Videospiel einfach bereit dafür! Im Moment kaufen die Kunden doch vor allem Produkte mit guter Spielmechanik und trashiger Story.

Sherry: Die meisten Leute sagen z.B., dass Frauen keine Action-Filme mögen – das kotzt mich wirklich an. Natürlich mögen sie Action-Filme, sie sehen sich ja auch "Der Herr der Ringe" an! Und warum? Weil sie dort eine tolle Story und großartige Charaktere finden. Sie wollen einfach beides: Substanz und Action. Unser Ziel ist es, Spiele zu entwickeln, die Hardcore- sowie Gelegenheitsspieler ansprechen – denn beide begeistern sich für tolle Charaktere. Schließlich schafft es ein guter Film auch, fast jeden zu erreichen.

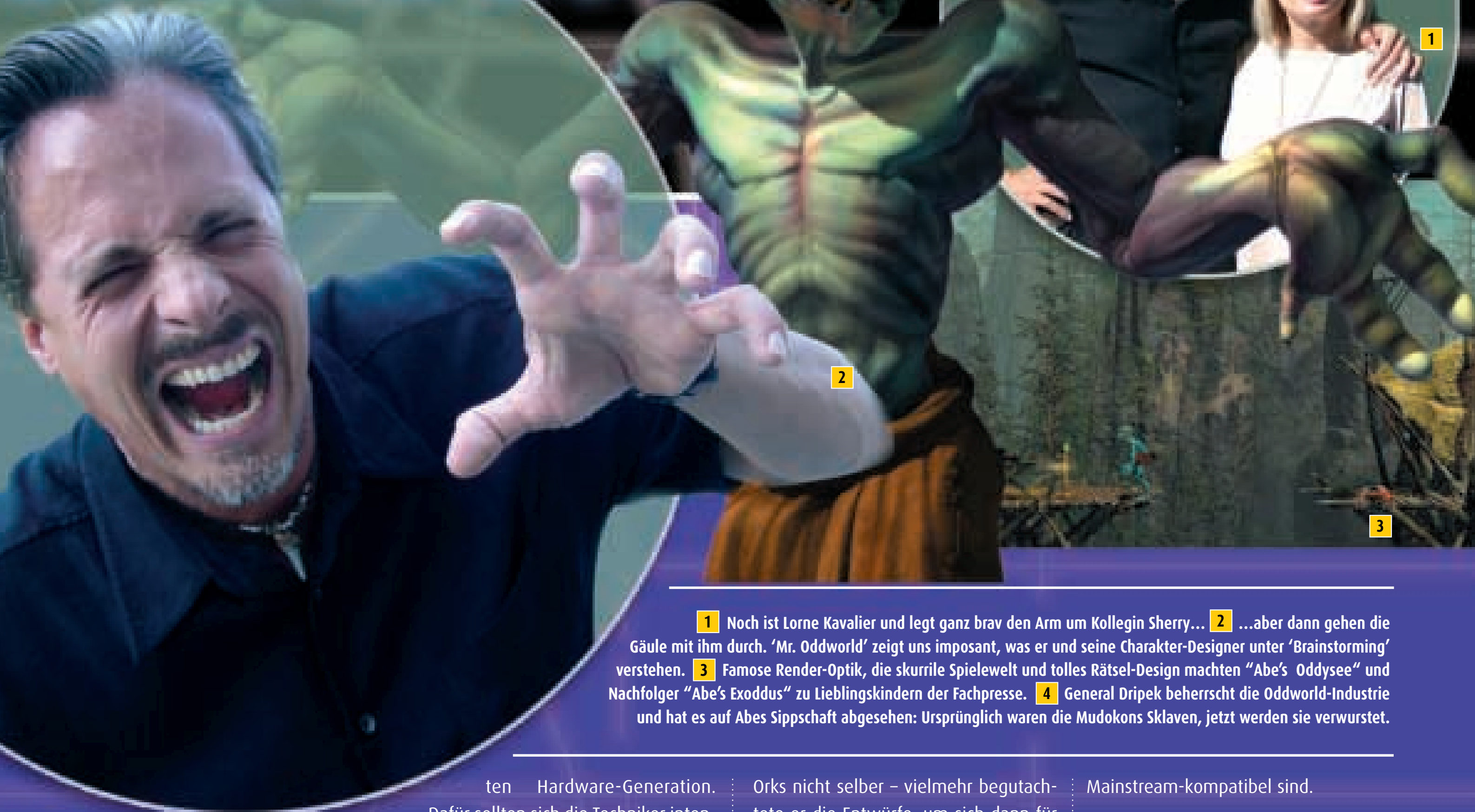
Lorne: Tatsächlich gibt es in unserer Branche noch immer keinen wirklichen Massenmarkt – zumindest nicht aus Sicht der Unterhaltungsindustrie. Nimm mal die "Sims": Wenn von jeder "Sims"-Generation 20 Millionen Stück unters Volk gebracht wurden, dann sind das grob 20 Mio. Kunden und 800 Mio. Dollar Umsatz. Um einen ähnlichen Gewinn zu erzielen, müssen die Filmanbieter viel mehr Leute ins Kino locken...

Sherry: ...denn eine Kinokarte kostet nur einen Bruchteil dessen, was unsere Kunden für ein Spiel ausgeben. Mit Spielen sollte man ähnlich viele Leute anziehen können. Sie sind doch ebenso wichtig wie Filme – auch mit unserem Medium sollte man jeden an den Bildschirm locken können.

Lorne: Also wollen wir eigentlich Spiele, die nicht nur jede Art von Zocker ansprechen, sondern auch diejenigen vor den Fernseher holen, die noch nie ein Joypad in der Hand hielten. Wir wünschen uns Reaktionen wie 'Hey, der Kerl ist richtig cool – vielleicht ist es jetzt an der Zeit, mich für Videospiele zu interessieren! Ja, das könnte mir Spaß machen!' Wir bei Oddworld glauben, dass es da draußen ein riesiges Publikum gibt, das mit unserem Medium noch immer nicht in Berührung gekommen ist.

MAN!AC: Für Euren letzten Titel ("Munch's Oddysee") wolltet Ihr die "Unreal"-Engine lizenzieren. Wie haltet Ihr das im Augenblick?

Lorne: Ja, wir wollten damals die "Unreal"-Engine einsetzen, sahen aber schnell ein, dass sich unsere Visionen nur schwer mit fremder Software realisieren lassen, denn die wurde ursprünglich ja für eine ganz andere Art von Spiel entwickelt. Nichts gegen "Unreal", denn es verwendet eine tolle Technik, aber wir brauchten einfach etwas Spezielleres – etwas, das unsere ganz eigene Art von Design unterstützt. Eine bereits existente Engine für so etwas umzuprogrammieren, kostet fast mehr Arbeit als die Entwicklung einer neuen, deshalb haben wir für "Stranger" unsere eigenen Routinen geschrieben. Die Filmbranche durchlief da eine ganz ähnliche Evolution. Als Sherry die Effekt-Abteilung für Kinoprojekte wie "The last Starfighter" leitete, musste jede Firma noch ihre eigenen Programme schreiben. Inzwischen gibt



1 Noch ist Lorne Kavalier und legt ganz brav den Arm um Kollegin Sherry... 2 ...aber dann gehen die Gäule mit ihm durch. 'Mr. Oddworld' zeigt uns imposant, was er und seine Charakter-Designer unter 'Brainstorming' verstehen. 3 Famose Render-Optik, die skurrile Spielewelt und tolles Rätsel-Design machten "Abe's Oddysee" und Nachfolger "Abe's Exoddus" zu Lieblingskindern der Fachpresse. 4 General Dripek beherrscht die Oddworld-Industrie und hat es auf Abes Sippschaft abgesehen: Ursprünglich waren die Mudokons Sklaven, jetzt werden sie verwurstet.

es "Maya" und "Alias Wavefront": Wer heute noch sein eigenes Render-Programm schreibt, der ist total verrückt.
Sherry: Auf dem Spielemarkt dagegen gibt es bis heute keine allgemein gültige Software für Kollisionsabfrage – jeder Entwickler muss aufs Neue durch diese Hölle gehen. Noch immer können wir uns nicht ganz auf die Inhalte konzentrieren, stattdessen müssen wir viel Zeit und Energie darauf verschwenden, die Technik in den Griff zu kriegen.
Lorne: Das ist ein bisschen so, als müsste man für jedes neue Filmprojekt die Kamera noch einmal erfinden. Vermutlich stecken wir bei der Spieleindustrie noch immer in einer Phase, in der wir vor allem damit beschäftigt sind, gegen die Beschränkungen der Hardware zu kämpfen. Aber ich denke, das wird sich mit der Zeit geben – sind die Geräte erstmal stärker, stehen auch mehr standardisierte Programme parat.

MAN!AC: Wie lange wird das dauern?
Lorne: Auf alle Fälle bis zur übernächsten Hardware-Generation. Dafür sollten sich die Techniker intensiver mit den Spiel-Designern kurzschließen. Bisher entwickeln sie vor allem Geräte, die möglichst günstig in der Herstellung sind – ob die Hardware für uns einfach in den Griff zu kriegen ist, kümmert sie indes kaum. Das Ergebnis sind unnötig kostspielige Entwicklungsprozesse, weniger Spiele, weniger Innovationen, mehr Fortsetzungen und mehr Lizenz-Spiele.

MAN!AC: Basieren eigentlich alle Figuren auf Deinen Ideen – oder beschränkst Du Dich darauf, die Fantasie Deiner Mitarbeiter in eine gemeinsame Richtung zu dirigieren?
Lorne: Anfangs versuchten wir, für unsere Marke einen speziellen Stil zu definieren – eine ganz eigene Signatur, die man sofort erkennt. Dafür führe ich unsere Designer in eine Richtung. Bei "Stranger" allerdings hatte ich bereits eine sehr konkrete Vorstellung vom Hauptcharakter. Ideal ist es, wenn die Künstler eine ganze Fülle von Ideen auf den Tisch legen – ich dirigiere sie nur, ganz ähnlich, wie es Peter Jackson bei "Der Herr der Ringe" tat. Er schuf die Orks nicht selber – vielmehr begutachtete er die Entwürfe, um sich dann für einen oder mehrere zu entscheiden.

MAN!AC: Vor dem Interview hast Du einen Großteil amerikanischer Figuren als langweilig bezeichnet. Hast Du die besseren Künstler, oder motivierst Du sie einfach anders?
Sherry: In Amerika geht es immer darum, ein besonders großes Publikum zu erreichen, in Europa dagegen habt Ihr z.B. reine Kunstfilme. Beim Charakter-Design ist es dasselbe....
Lorne: Ein weiteres Problem: Die meisten Spiele-Entwickler werden von Technikern und Programmierern geleitet, kaum ein Software-Studio untersteht einem Künstler.
Sherry: In Amerika will man vor allem Superhelden, denn die sind bewährt, sprechen viele Leute an und lassen sich im großen Stil vermarkten. In Europa entstehen viel mehr von diesen wunderbar kranken Figuren – Figuren, die höchst individuell sind und dabei jeweils nur eine relativ kleine Gruppe von Fans ansprechen. Ich denke, beides lässt sich miteinander vereinen: Ungewöhnliche Figuren, die trotzdem Mainstream-kompatibel sind.

MAN!AC: Hohe Verkäufe erwünscht, Experimente unerwünscht?
Lorne: Die kommerzielle Kultur ist sehr gut darin, Kreativität abzutöten. Filme wie die von Pixar oder PDI ("Shrek") beweisen zum Glück, dass es auch anders geht. Sie zeigen, dass bizarre, humorvolle und letztlich menschlichere Helden sehr wohl den Massenmarkt ansprechen. Diese Helden sehen zwar fremdartig aus, verkörpern aber zutiefst menschliche Qualitäten. Viele Leute verhalten sich nach wie vor so: 'Äh... Militärspiele verkaufen sich gut, wo ist unser Militärspiel?'

Steckbrief

Name:	Lorne Lanning
Alter:	das verrät er nicht
Position:	President

Softographie

Oddworld: Abe's Oddysee
(PSone, 1997)

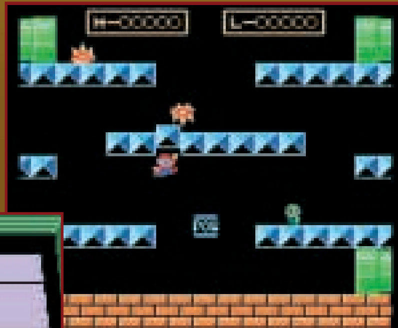
Oddworld: Abe's Exoddus
(PSone, 1998)

Munch's Oddysee
(Xbox, 2002)

Das Interview führte Robert Bannert.

HIDDEN





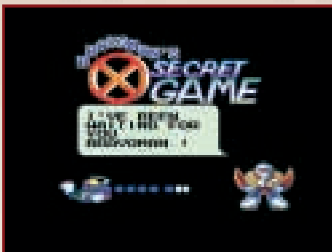
Im Zweispieler-Modus von "Super Mario Bros. 3" (NES) kämpfen zwei Freunde bei einer Runde "Mario Bros." um Extras.

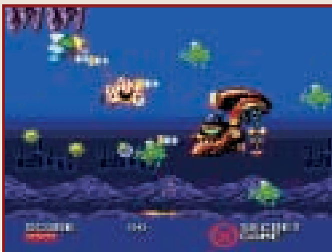




In "Dig Dug" für Intellivision versteckte Mark Kennedy eine Variante von "Tron: Deadly Discs": Oben seht Ihr das Original-Spiel, rechts die Minispiel-Variante "Deadly Dogs".

NUR MIT GEHEIMER KOMBINATION ERREICHBAR ODER GAR DEN ELITE-ZOCKERN VORBEHALTEN: MAN!AC ERZÄHLT DIE GESCHICHTE VERBORGENER SPIELE.





Auch der "Bravoman" (PC-Engine) lädt zum "Secret Game" (oben): In den Duellen mit den Obermotzen (unten) sammelt Ihr möglichst viele Punkte.

>>> Geheime Bonusspiele, versteckte Oldies und Klone: Neben den brandneuen Titeln packen manche Entwickler auch noch Minigames mit aufs Speichermedium, die mit dem eigentlichen Spiel oft gar nichts zu tun haben. Manchmal könnt Ihr sie freispielen, andernfalls mit kryptischen Tastenkombinationen und Passwörtern auf den Bildschirm rufen. Geheimnisse haben in Videospielen Tradition: Schon in den frühen Modulen für Atari 2600 & Co. haben die Programmierer Nachrichten versteckt, mangels eingebauter Credits meist den eigenen Namen oder die Initialen – entweder direkt im Spiel oder untergebracht im Programmcode. Wer emsig sucht, findet sogar kleine Liebesbriefe: Wenn Ihr etwa den Code von "Galaxian" für Colecovision mit einem Texteditor durchforstet, stoßt Ihr auf die Nachricht: "Grafics and Program by James. D. Eisenstein 08/11/83. Dedicated to the one I love. I love you, Jeneane" – ob die Herzensdame jemals diese Zeilen gelesen hat, wagen wir zu bezweifeln.

Die ersten Geheimspiele

Versteckte Games gibt's erst ab Mitte der 80er-Jahre zu entdecken, auf den wenigen Kilobyte kleinen Modulen ist bis dato schlichtweg kein Platz. Den ersten Versuch wagt 1987 Intellivision-Programmierer Mark Kennedy, der "Dig Dug" für INTV Corporation codet. Angeblich prüft der ehemalige Atari- und Mattel-Mitarbeiter sein neues Entwickler-Tool am damals sechs Jahre alten Intellivision-Spiel "Tron: Deadly Discs". Weil auf dem "Dig Dug"-Modul nach Fertigstellung noch ausreichend Speicherplatz übrig ist, packt er die Filmumsetzung mit drauf – die Spielersprites tauscht er aber gegen Figuren aus "Burger Time". Für den kunterbunten Spielemix hält man in "Dig Dug" auf beiden Controllern die Tasten '4' und '7' gedrückt, dann betätigt man den Reset-Knopf.

Im gleichen Jahr veröffentlicht Square sein erstes "Final Fantasy" fürs NES, in dem ein Puzzlespiel versteckt ist: An Bord der Heldenyacht halten Zocker die A-Taste gedrückt und betätigen ganze 55 Mal den B-Knopf – in einem Schiebepuzzle kann man nun 100 Goldstücke abzocken. Ein Jahr später baut Nintendo den hauseigenen Klassiker "Mario Bros." in "Super Mario Bros. 3" ein, geheim ist er allerdings nicht: Wenn im Zweispieler-Modus Mario und Luigi das gleiche Feld auf der Oberweltkarte betreten, spielen sie eine Runde den Oldie – der Gewinner klaut dem Mitspieler Extras.

Im Gegensatz zu den Nintendo-Fans kommen Besitzer eines Master Systems von Anfang an in den Genuss versteck-



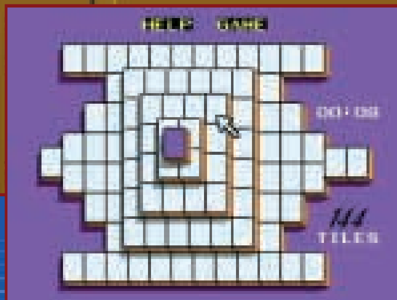
GAMES



Ulkig, aber eintönig: "Pong" mit Eishockey-Spielern und Oktopus schaltet Ihr in "ESPN National Hockey Night" (Mega Drive) frei.



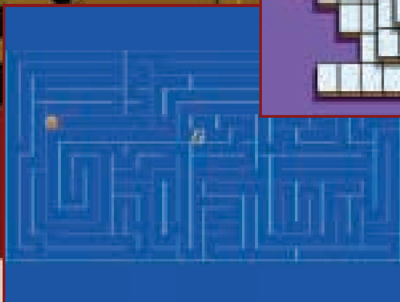
Es geht auch friedlich: Die "Warrior of Rome 2" (Mega Drive) regeln ihre Differenzen auf Wunsch beim Tauziehen!



Das "Secret Game" spielt Ihr blind: Der Mix aus "Memory" und "Shanghai" (Master System) ist knifflig!



Den Atari-2600-Oldie "Pitfall" legten die Macher dem Update "Mayan Adventure" (SNES) gratis bei.



Bei Segas Master System findet Ihr das erste Geheimspiel direkt in der Konsole: In "Snail Maze" kriecht die Schnecke durch zwölf Labyrinthe.

ter Spiele: Das erste Minigame "Snail Maze" baut Sega nämlich gleich in die Konsole ein. Per Tastenkombination erscheint ein Labyrinthspiel, in dem eine Schnecke den Ausgang suchen muss – zwölf Levels gilt es zu erforschen. Sega-Fans entdecken zudem im Brettspiel "Shanghai" eine Memory-Variante und in der Comic-Umsetzung "Spider-Man" einen "Pac-Man"-Klon: Spidey spielt den Namensgeber und Venom die Geister!

Die japanische NEC-Konsole PC-Engine erscheint zwar auch 1987, aber erst in den 90er-Jahren dürfen die Fans geheime Minispiele entdecken: In Atlus' Plattform-Abenteuer "Somer Assault" lässt sich eine Raumschiffballerei aufrufen und im Jump'n'Shoot "Bravoman" entdeckt man "Bravoman's Secret Game" – einen frühen Vorfahren des heute gängigen Bossbattle-Modus.

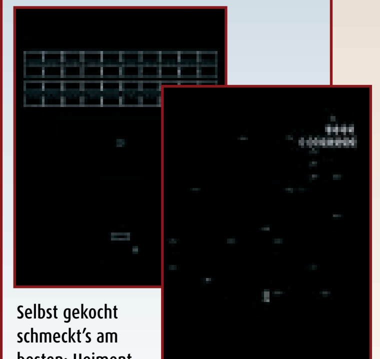
Versteckte Invasion

Auf den 16-Bit-Konsolen steigt die Speicherkapazität der Module rapide an, deshalb finden einige Klassiker, Klone und gekürzte Fassungen älterer Spiele auf den Speichermedien Platz: Auf dem Mega Drive versteckt Sega in "Arnold Palmer Tournament Golf" (Mega Drive) das Ballerspiel "Fantasy Zone" – um es zu finden, muss man aber 100 Mal am Loch vorbei putten! Meistens bauten die Mega-Drive-Entwickler aber Klone in ihre Spiele ein: "Pong"-Varianten entdeckt Ihr in "ESPN National Hockey Night" und "X-Band", "Asteroids"-Ableger finden sich in "Mega Lo Mania" sowie "Red Zone" und ein Techno-"Centipede" für zwei Spieler schaltet Ihr im Vollgasrennen "Lotus 2" frei. Es gibt aber auch ausgefallene Hidden Games für Mega Drive: Ein Tauziehen enthüllt Ihr mit dem Passwort 'JOOPS' im Strategiespiel "Warrior of Rome 2" und Segas "Vectorman" fängt im Startbildschirm über 110 Buchstaben – ballert einfach 24 mal auf den Sega-Schriftzug und hüpft zwölfmal dagegen, dann startet der Zeichenregen. Wer fleißig sammelt, wird in spätere Levels teleportiert!

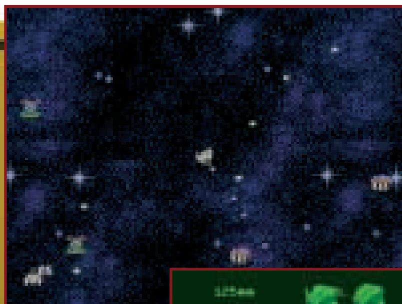
Das berühmteste Beispiel für geheime Minispiele ist schon in 16-Bit-Tagen "Pitfall: The Mayan Adventure", das unter anderem für Mega Drive und Super Nintendo erscheint: Mit individuellen Tastenkombinationen lässt sich im Titelbild der Atari-2600-Oldie "Pitfall" aufrufen. Im Vergleich zu den Sega-Zockern dürfen Besitzer eines Super Nintendo aber nur wenige Geheimspiele entdecken, zu allem Übel erscheinen die meisten Titel nur in Übersee. In Setas "F1 Roc 2: Race of Champions" findet Ihr zwei simple Ballereien und >>>

Neue alte Spiele

Wer im Internet nach einem "Hidden Game" sucht, landet zwangsläufig auch bei den Cheats für die Oldie-Konsole Vectrex: Titel wie "Gravitrex", "Spike Hoppin" und "Patriots" enthalten ebenfalls versteckte Klone, z.B. "Centipede" und "Breakout". Diese Spiele stammen aber nicht aus den 80er-Jahren, sondern wurden erst ab 1998 entwickelt: Hobbyprogrammierer verkaufen sie auf selbst gelöteten Modulen.



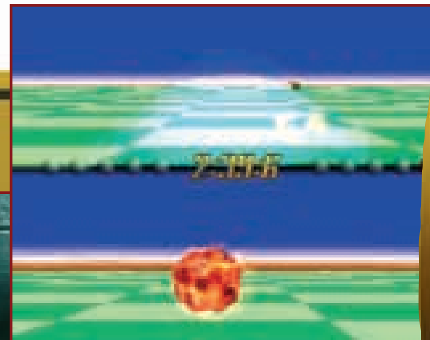
Selbst gekocht schmeckt's am besten: Heimentwickler verstecken in Vectrex-Modulen Umsetzungen von Klassikern wie "Breakout" (links) und "Centipede" (rechts).





▲ ▶ "Asteroids"-Klone gibt's auf Mega Drive in verschiedenen Varianten: Oben die Soloversion in "Mega Lo Mania" und rechts die Duoballerei aus "Red Zone".

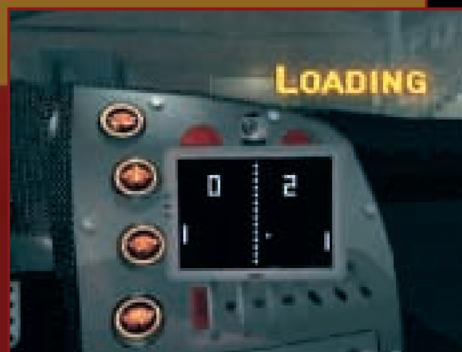




◀ ▲ Muss man wissen: Mit diesem kryptischen Passwort (links) aktiviert Ihr in Factor 5s "Ballblazer Champion" den Atari-5200-Oldie "Ballblazer" (oben).



▲ Ladespiel auf PSone: "Ridge Racer"-Spieler stimmen sich mit einer Runde "Galaxian" ein.



▲ "Pong" für die Pausen: Auch in den Ladescreens von "Test Drive: Overdrive" (Xbox) wird gezockt.



▲ Füttert die Katze: Das spielt sich ebenso abgedreht wie das Ballerspiel "Keio: Flying Squadron" (Mega CD).

Minispiel-wahnsinn

Nicht unerwähnt bleiben darf Nintendos Kult um Mini-, ja sogar Mikrogames: Im Würfelspiel "Mario Party" sorgen bis zu 50 Action- und Knobelspiele für Unterhaltung, während in "Wario Ware Inc." satte 200 Minidisziplinen im Fünfsekundentakt über den Bildschirm hämmern – hier entdeckt Ihr ebenfalls Klone und Ausschnitte klassischer Videospiele wie "Zelda" und "Super Mario Bros.".



100-Meter-Schwimmen ähnlich Epix' "Summer Games": "Mario Party 4" bedient sich vieler klassischer Spielprinzipien.

Konami versteckt im Hüpfspiel "Ganbare Goemon 4" den überarbeiteten Shooter-Klassiker "Time Pilot 95".

Neue Geheimnisse vom Silberling

Einen Aufschwung in Sachen Hidden Games erleben Mega Drive und PC-Engine durch das später erhältliche CD-Laufwerk: Dank der neuen Silberscheiben ist nun jede Menge Platz für Geheimnisse. Auf dem Mega-CD platzieren Micronet und Rocket Science "Pong"-Varianten in ihren Action-Spielen "Black Hole Assault" und "Loadster", während Victor Interactive ein Fangspiel in den Hexen-Shooter "Keio: Flying Squadron" einbaut: Mit einer Katze gilt es über den Bildschirm purzelnde Häppchen zu ergattern, leistet Euch nicht zu viele Fehlschnapper! Auf dem PC-Engine-Zusatz 'Super CD' lockt dagegen Hudson mit einem geheimen "Bomberman": Im Titelbild der Ballerspielsammlung "Gates of Thunder: 3 in 1" drückt man eine Tastenkombination, um den explosiven Klassiker aufzurufen.

Modulverdruss

Nach den goldenen 16-Bit-Zeiten entwickeln Sega, Atari und Nintendo eine neue Hardwaregeneration auf Modulbasis, die allerdings nur mäßige Erfolge feiert. Sega experimentiert mit dem '32X', einem aufsteckbaren Adapter fürs Mega Drive: In der hauseigenen Keilerei "Cosmic Carnage" lässt sich per Tastenkombination die Backpfeifen-Alternative "Cyber Brawl" aktivieren. Auf Ataris Jaguar-Konsole finden sich die meisten Oldies: "Pong" in "Defender 2000", "Breakout" in der Umsetzung des ersten "Rayman" und natürlich das genannte Original-"Pitfall" im "Mayan Adventure". Nintendo-64-Spieler können immerhin bei "Tetrisphere" die Spielvariante "Lines" entdecken: Entfernt Steine von einem Bauklotzball, um den Mittelpunkt frei zu legen. Außerdem entlarven Fans einer berühmten Index-Keilerei zwei Oldie-Klone.

Pausenfüller Ladespiel

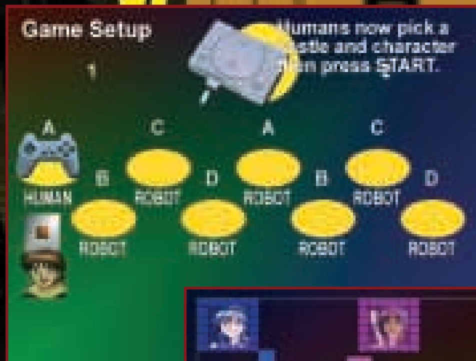
Auf der PSone macht Namco aus eingebauten Oldie-Spielen eine Tugend: "Galaxian" und "Galaga" sind nicht versteckt, sondern erscheinen während dem Laden des Hauptspiels – wer alle Feinde abknallt, bekommt in "Ridge Racer" und "Ridge Racer Revolution" einen besonders schnellen Flitzer. "Tekken"-Krieger schalten dagegen den Obermotz Devil Kazuya frei. Was anfangs wie ein neuer Kult aussieht, verläuft schnell im Sande: "Rage Racer" und "Tekken 2" kommen ohne Ladespiel. Bis heute machen es nur vereinzelt Entwickler Namco nach. So dürft Ihr in den Ladepausen von Ataris "Test Drive: Overdrive" (PS2, Xbox) "Pong" zocken.

Grenzenlose Vielfalt

Auf den 32-Bit-Konsolen PSone und Sega Saturn verschwimmen die Grenzen, denn versteckte Spiele gehören hier zum guten Ton: Besonders Hersteller von Rollenspielen und Adventures nutzen simple Bonusgames, um ihre Titel abwechslungsreicher zu gestalten. Berühmte Exemplare sind das Kartenspiel in "Final Fantasy 8", die Angelei in "Breath of Fire 3" und der "Force"-Modus von "Tekken 3" – das Hidden Game avanciert zum Minispiel, das fester Bestandteil vieler moderner Titel ist.



◀ Geheim in "Moto GP 2" (Xbox): Fische springen über den Giftgraben, helft ihnen mit dem Trampolin!





▲ ▶ Versteckt auf der Film-CD: In "Lords of Lunar" beziehen bis zu acht Spieler oder Bots (oben) Bauklotzfestungen. Mit Ball und Schläger gilt es, die Mauern der Kontrahenten einzureißen (rechts).



▲ Zielt genau: Leuchtende Farben und wirre Effekte wollen Euch in "Geometry Wars" (Xbox) irritieren.

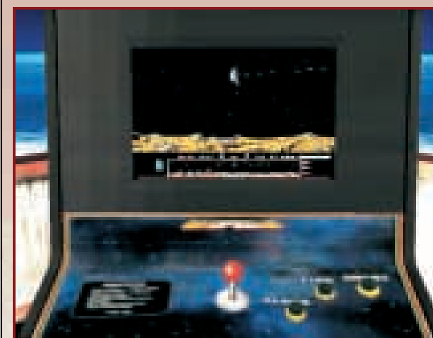
Wir bleiben aber bei den echten Geheimspielen, die inhaltlich nicht Teil des Trägerspiels und obendrein meist schwer zu finden sind: In PSone-Titeln ist das beliebteste Geheimspiel "Asteroids", das Ihr in Activisions gleichnamiger Neuauflage sowie Namcos "Air Combat", und Sonys "Defcon 5" per Tastenkombination freischaltet. Zwei PSone-Auftritte hat die SNES-Ballerei "Phalanx" von Kemco: In "Zero Devide" durchlöchert Ihr nur einen Level, während in "Philosoma" das komplette Spiel versteckt ist. Es gibt weitere geheime Oldies wie "Tron" in "Nascar Racing" und "Assault Plus" im "Namco Museum Vol. 4", aber keiner ist so originell wie die "Warlords"-Variante von "Lunar: The Silver Star Story Complete". Dem Rollenspiel liegt eine 'Making of'-CD bei, während des Blicks hinter die Kulissen aktiviert Ihr "Lords of Lunar" für acht Spieler. Jeder Teilnehmer bzw. KI-Zocker verteidigt mit dem Schläger eine Bauklotzburg, die seine Kontrahenten mit dem Ball unter Beschuss nehmen – im eigenen Optionsmenü lassen sich sogar die Regeln vielfältig variieren.

Saturn-Fans müssen sich derweil mit wenigen Geheimspielen zufrieden geben, die meisten finden sich sogar in nur einem Titel: Bei "Clockwork Knight 2" reicht eine Tastenkombination, um ein Menü mit sieben Minispielen zu öffnen. In "Fighter's Megamix" versteckt Sega zudem ein Kartenspiel. Ebenfalls über Sega kommt das Action-Rollenspiel "Dark Savior", in dem es die Raserei "Love Love Mini Racer" zu entdecken gibt. Bei den Fremdherstellern beweist vor allem Ego-Shooter-Entwickler Lobotomy Software Fleiß: "Exhumed" und "Duke Nukem 3D" bergen jeweils die Panzerballerei "Death Tank" für zwei Duellisten.

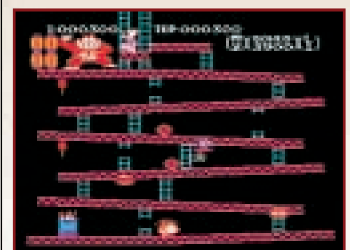
Hidden Games now!

Die guten alten Zeiten in allen Ehren, aber was ist mit den aktuellen Konsolen? Wer regelmäßig unsere Last-Resort-Seiten studiert, der findet auch in neuen Titeln geheime Spiele. Xbox-Zocker verlassen sich z.B. aufs Renngenre: THQs "Moto GP 2" enthüllt in den Credits Pinball, Weltraumballerei und Fischehüpfen. Außerdem entdeckt Ihr in der "Project Gotham Racing 2"-Werkstatt einen Automaten mit der schrillen Ballerei "Geometry Wars". Auch im Adventure "Second Sight" findet Ihr die Ballereien "X-Space 92" und "Earth Impact" direkt im Spiel, sucht nach Diskette, Computer und Spielautomat – das klappt auf Xbox und PS2. Auf allen drei Konsolen gibt es natürlich auch das Original-"Pitfall" sowie "Pitfall 2", per Tastenkombination anwählbar in "Pitfall: Die verlorene Expedition". Außerdem erscheint "Pool Paradise" System-übergreifend, in dem Ihr fünf Automatenspiele wie "Dropzone" und die Kanonenballerei "Coconut Shy" abzockt.

Unerreicht bleibt aber der Gamecube mit seinen vielen versteckten Nintendo-Neuauflagen: Sowohl in "Wario World" als auch "Animal Crossing" erspielt Ihr je acht NES-Klassiker wie "Balloon Fight", "Excitebike" und "Donkey Kong". Diese zockt Ihr entweder auf der Konsole oder Ihr ladet sie per Linkkabel auf den Game Boy Advance. Ebenfalls umfangreich ist die Bonussammlung von "Rayman 3: Hoodlum Havoc": Highlight der zehn Minigames ist das Rennspiel "Wheelis", in dem je ein GBA- und Gamecube-Zocker in zwei Teams heizen. Der GBA-Partner baut à la "Tetris" eine Bauklotzrennbahn, über die der Konsolen-Kollege gleichzeitig in 3D rast – der innovativste GBA-Link aller Gamecube-Spiele! *oe*



▲ Spielt "Dropzone" am Automaten: In "Pool Paradise" (hier: PS2) könnt Ihr ihn freischalten.



▲ Klassiker für Gamecube und Game Boy Advance: Nintendo belohnt fleißige Zocker mit frühen Hits (hier: "Donkey Kong").

VOM PIXEL ZUM POL

RABATZ IN DER MAN!AC-REDAKTION: BEKANNTE VIDEOSPIELCHARAKTERE LAUFEN STURM UND WOLLEN IHRE OPTISCHE EVOLUTION GEBÜHREND GEWÜRDIGT WISSEN. NACH DEM AUFTAUCHEN DES RIESIGEN DONKEY KONG WAREN AUCH WIR VON DER IDEE ÜBERZEUGT...

Donkey Kong



Ein Evergreen auf sämtlichen Nintendo-Konsolen ist seit jeher dieser haarige Geselle. Bei seiner Spielhallen-Premiere trat er zwar nur als nicht spielbarer Bösewicht in Erscheinung, verlieh dem Jump'n'Run aber dennoch seinen Namen. Später wechselte er die Fronten und erfreut sich nach wie vor reger Beliebtheit. Seine Ausflüge auf dem SNES zählen zu den grafischen Highlights der 16-Bit-Ära. Von links: Donkey Kong (Automat, 1981), Donkey Kong Jr. Math (NES, 1983), Donkey Kong 3 (Automat, 1986), Donkey Kong Country (SNES, 1994), Donkey Kong 64 (N64, 1999), Donkey Konga (NGC, 2003).

>>> Wegen zahlreicher positiver Reaktionen auf unser Special "Vom Pixel zum Polygon" wollen wir Euch die grafische Evolution einiger weiterer bekannter Vertreter unseres schönen Hobbys präsentieren. In verwunschenen Schlössern, im tiefen Dschungel, ja sogar in den Weiten des Alls haben wir legendäre Protagonisten aufgespürt, die eine interessante Entwicklung hinter sich haben. Früher kaum oder nur in unserer Fantasie als solche erkennbar, erstrahlen sie heutzutage in schönstem 3D-Glanz. Vom VCS über die 8-Bit-Ära und 16-Bit-Zeit haben sie bis zu den Next-Generation-Konsolen überlebt und retten nach wie vor furchtlos ein ums andere Mal die Welt. Falls die Existenz der Menschheit gerade nicht bedroht ist, kann auch gelegentlich 'nur' eine entführte Jungfrau oder ein verlorener Schatz der Grund ihres Feldzuges sein.
Nun aber viel Spaß beim Schwelgen in Nostalgie und den aufkeimenden "Den Teil hatte ich damals auch schon"-Erinnerungen. *ms* 

Mega Man

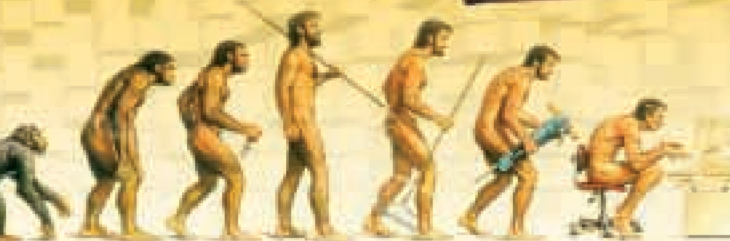


Wohl kaum ein anderer Videospielcharakter kann auf solch viele Hauptrollen zurückblicken wie Capcoms Mega Man. Dies liegt neben dem ausgeklügelten und fordernden Spieldesign auch daran, dass er im Gegensatz zu gewissen Klempnern oder Igeln nicht von einem Hardware- und Software-Hersteller stammt. So konnte er unbehelligt sein Unwesen auf fast allen Plattformen treiben. Von links: Mega Man (NES, 1987), Mega Man 7 (SNES, 1995), Mega Man 8 (PSone, 1996), Mega Man X4 (PSone, 1997), Mega Man Dash (PSone, 1997), Onimusha Blade Warriors (PS2, 2003), Mega Man X8 (PS2, 2004).

Formel 1



Selbstverständlich ging die grafische Entwicklung auch an den PS-Boliden der Formel Schumacher – pardon, natürlich Formel 1 nicht spurlos vorrüber. Neben der heute jährlich erscheinenden Serie von Sony durften auch zahlreiche Weltmeister (darunter Senna, Prost oder Hill) mehr oder weniger guten Rennspielen ihre Namen leihen. Von links: Grand Prix (Atari VCS, 1982), Pole Position (Automat, 1982), Formula 1: Built to Win (NES, 1990), F1 World Championship (SNES, 1994), Formel 1 97 (PSone, 1997), Formel 1 2004 (PS2, 2004).



Indiana Jones



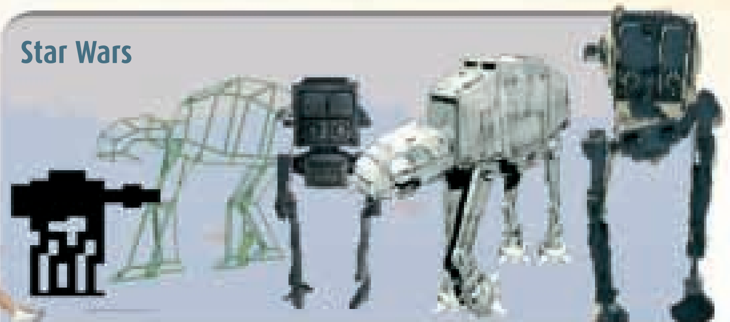
Wann immer ein Artefakt einer untergegangenen Kultur im Regenwald verschwunden war, betrat meist ein Archäologe samt Peitsche und lässig in die Stirn gezogenem Hut die Bühne. Ob in kniffligen Adventures oder sprung- und ballerlastigen Action-Episoden – er erfreute sich stets einer großen Fangemeinde und sieht seinem realen Vorbild Harrison Ford heute ähnlicher denn je. Von links: Raiders of the Lost Ark (Atari VCS, 1982), Temple of Doom (Automat, 1985), Last Crusade (Amiga, 1989), Last Crusade (NES, 1991), Fate of Atlantis (Amiga, 1992), Young Indiana Jones (Mega Drive, 1992), Infernal Machine (N64, 2000), Emperors Tomb (Xbox, 2003).

Leichtathletik



Unzählige kaputte Joysticks und Controller pflastern den Weg dieses Sports, der traditionell in geselligen Multiplayer-Runden gezockt wird. Man munkelt zudem, dass exzessives Button-smashing zu Sehnenscheidenentzündungen geführt haben soll. Darüber hinaus waren die frühen Pixelsportler nur in Bewegung als solche erkennbar, im Stand glichen sie eher – wie böse Zungen behaupten – einer Litfasssäule denn einem echten Leichtathleten. Von links: Decathlon (Atari VCS, 1983), Hyper Sports (Automat, 1984), Track & Field 2 (NES, 1989), Olympic Summer Games (Mega Drive, 1996), DecAthlete (Saturn, 1996), Athens 2004 (PS2, 2004)

Star Wars



Aufgrund des weltweiten Erfolges der "Star Wars"-Trilogie war früh klar, dass auch die Videospiel-Fangemeinde mit Umsetzungen der legendären Filme versorgt werden musste. Dies geschah auch meist mit Erfolg wie sowohl legendäre VCS- und C64-Titel als auch Kritikerliebling "Star Wars: Knights of the Old Republic" beweisen. Von links: Star Wars: The Empire Strikes Back (Atari VCS, 1982), Star Wars: The Empire Strikes Back (Automat, 1983), Star Wars: Demolition (PSone, 2000), Star Wars Rogue Leader (NGC, 2001), Star Wars Rebel Strike (NGC, 2003).

Spider-Man



Marvels Superheld, der dank kräftiger Unterstützung aus Hollywood gerade seinen zweiten Frühling erlebt, machte seine ersten virtuellen Schritte bereits in den frühen 80er-Jahren. Dank vervielfachter Rechenleistung schwingt er sich im neuen Jahrtausend geschmeidig durch hübsch modellierte Häuserschluchten. Von links: Spider-Man (Atari VCS, 1982), Spider-Man: Return of the Sinister Six (NES, 1992), Spider-Man & Venom: Separation Anxiety (Mega Drive, 1994), Spider-Man: Web of Fire (32X, 1996), Spider-Man 2: Enter Electro (PSone, 2001), Spider-Man: The Movie (PS2, 2002).

Castlevania



Ähnlich der "Final Fantasy"-Reihe waren in den "Castlevania"-Episoden im Laufe der Zeit unterschiedliche Helden unterwegs. Stets ein silbernes Kreuz und jede Menge Weihwasser im Gepäck befreiten sie transsylvanische 2D- und 3D-Burgen von ihrer dämonischen Brut. Von links: Castlevania (NES, 1986), Castlevania: Bloodlines (Mega Drive, 1994), Castlevania: Symphony of the Night (PSone, 1997), Castlevania (N64, 1998), Castlevania (PS2, 2003).

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

Ist die Spielewelt reif für PSP?



Beeindruckend: Die Playstation Portable, kurz PSP, kann Filme, Musik und Spiele auf PS2-Niveau wiedergeben.

Apple iPod	12 h
Nokia N-Gage QD	5 h
Nintendo GBA SP	10 h
Palm Tungsten C (PDA)	9 h
Panasonic DVD-LS5EG-S (portabler DVD-Player)	2,5 h
Sony PSP (bei Filmwiedergabe)	2,5 h
Sony PSP (bei Spielen)	10 h

0 2 4 6 8 10 12

Akku-Laufzeiten im Vergleich: bei Dauerbetrieb und mit Hintergrundbeleuchtung (soweit vorhanden).

Sonys kommendes mobiles Entertainment-System begeistert durch Hightech, luxuriöse Ausstattung und sattem Spiele-Support. Trotzdem bleibt ein bitterer Nachgeschmack: Akku-Laufzeit, Ladepausen und empfindliches Laufwerk könnten dem Schmuckstück den Erfolg vermiesen. Nun stellte Sony weitere technische Eckdaten des Geräts vor. Dabei überraschte der Playstation-Hersteller mit zwei Prozessoren: Einer fungiert für Hauptaufgaben wie z.B. Spiele oder Organizer, während sich die andere CPU um Media-Daten kümmert – sprich, Audio/Video-Anwendungen.

Allein die Haupt-CPU mit ihren 333 MHz reicht aus, um PS2-Spiele in guter Qualität auf den Bildschirm zu zaubern. Der zweite Prozessor besitzt zusätzlich eine Media-Engine, mit der die PSP (ähnlich der PSX) Bilder, Musik sowie Videos verwaltet und deren Wiedergabe steuert. Dabei hat der PSP-Anwender die Wahl zwischen vorgefertigten Filmen bzw. Musik auf UMD oder er greift auf Selbstgemachtes auf Memory Stick Duo zurück. Ob das Gerät die Formate MP3, OGG oder WMA wiedergeben kann, ist noch nicht bekannt.

Die Kehrseite

Bei all den hochtrabenden Hardware-Features bleibt eine Frage: Kann die Batterie da noch mithalten? Schließlich sind Prozessor und insbesondere das optische Laufwerk reine Energiefresser. Letzteres muss die optischen Datenträger auf schnelle Rotationsgeschwindigkeiten bringen. Dabei entsteht eine Zwickmühle für die Entwickler: Langsamere Umdrehungen wirken sich negativ auf die Ladezeiten aus, während schnellere Geschwindigkeiten schlecht für die Akku-Laufzeit sind. Fraglich ist auch das Laufwerksverhalten bei Bewegungen oder Stößen. Zusätzlich brauchen Laser sowie Display Energie – wenn auch in geringerem Maße. Sonys Zahlen sprechen für sich: Bei Film-DVDs hält der Akku maximal 2,5 Stunden. Bei Musik reicht es für vier Stunden Wiedergabe von UMD. Spiele dagegen erreichen nur schwankende Werte – als Idealwert gelten momentan zehn Stunden. Doch vieles hängt von der Lade-Optimierung der Entwickler ab. Bleibt der Spieler also ans Stromnetz zu Hause gefesselt?

Die Lösung?

Dem Verbrauch entgegenwirken sollen ein Powersave-Modus, das Stoppen des Laufwerks bei Nichtgebrauch sowie ein leistungsfähiger Lithium-Ionen-Akku. Sony erschreckte künftige User aber schon mit einem externen Akku-Pak, das sich die Leute um den Bauch schlingen sollen – Ergonomie ade. Raum für Nachbesserungen bleibt also noch... *ts*



Das optische Laufwerk wird sich gerade bei Filmen zum Stromfresser mausern. Avanciert das Batterie-Pak (links) für die PSP (rechts) zum unerlässlichen Accessoire?



Die aufwändigen PSP-Grafiken benötigen viel Rechenleistung. Die CPU braucht deshalb für Handheldverhältnisse massig Strom, was sich auch auf die Akku-Laufzeit negativ auswirkt.

Next Level-Themen im Überblick:

- Julian Eggebrecht im NextGen-Talk [MAN!AC 10/04]
- Unreal 3, Vorreiter für Grafikstandards [MAN!AC 09/04]
- Render Ware [MAN!AC 08/04]
- Schöne neue Spielewelt, Teil 3 [MAN!AC 07/04]

TECH-TICKER >> +++ **Download on Demand:** Die PSP wird von einem kostenpflichtigen Download-Service gestützt. Musik, Spiele und Filme lassen sich herunterladen und eingeschränkt nutzen – ein Nutzungs- und Rechtemanagement (DRM) fungiert als Kopierschutz. +++ **Gizmondo eingedeutscht:** Das Gizmondo-Handheld (vormals Gametrac) kommt über Playcom nächstes Jahr in Deutschland auf den Markt. +++ **Massig PS3-Chips:** IBM muss nach Analysen mehrere zehn Millionen Chips bis Ende 2005 an Sony liefern, um den PS3-Start terminlich einzuhalten. +++ **Nintendo DS Telefon?** Nintendos Handheld wird neben Wireless-LAN auch Voice-over-IP unterstützen, um Sprache im Netzwerk zu übertragen. Damit wäre kostenloses Telefonieren möglich. +++ **Kostenexplosion?** EA erwartet 100-200 Prozent höhere Entwicklungskosten für NextGen-Spiele (im Vergleich zu bisherigen Titeln). +++ **Finanz-Phantom:** Infinium Labs leidet an akutem Geldmangel und sucht nach Kreditgebern. Beim Scheitern ist auch die groß angekündigte PC-Konsole Phantom bedroht (siehe Ausgabe 07/04).

:::::: Der MAN!AC Webtipp ::::::

Anwender-Software für Videospieler

File Names Contents Custom

– Soul Calimeter –

http://homepage.mac.com/mschrag/SoulCalimeter

Prügel-Fanaten aufgepasst: Unter oben genanntem Link findet Ihr ausführliche Informationen zum so genannten "Soul Calimeter". Von enthusiastischen Hobby-Programmierern ersonnen, stellt das kluge Stück Software selbsttätig Statistiken zu Namcos Genre-Perle "Soul Calibur" auf. So funktioniert's: Eine mit dem PC verbundene Webcam zeichnet Eure Digi-Duelle auf und analysiert so sämtliche Bewegungsabläufe. Nach Kampfende spuckt die pfiffige Anwendung schließlich Statistiken aus – von der Gefechtsdauer über bevorzugte Charaktere bis hin zur Gewinnchance. Außerdem informiert eine Ergebnistafel über den Verlauf des jeweiligen Matches. Das wohl coolste Feature befindet sich noch in der Testphase: Zwei digitale Sprecher untermalen die Scharmützel mit passenden Kommentaren. Ziehen sich etwa beide Kontrahenten feige zurück, gibt's ein schallendes "Blockfest 2004, seit 15 Sekunden hat keiner einen Treffer gelandet" zu hören.

Soul Calimeter

Statistiken

Ergebnistafel

WEB-TIPP

Levelarchitektur

.:::: Lunar Magic ::::.

http://fusoya.cg-games.net/lm

In Euch schlummert ein kleiner Miyamoto? Dann schaut mal bei Fusoya's Niche vorbei. Dort finden Nintendo-Jünger einen Editor namens "Lunar Magic". Hinter dem unscheinbaren Titel verbirgt sich ein Baukasten für den SNES-Klassiker "Super Mario World". Mit dem ebenso simplen wie umfangreichen Tool erstellt Ihr per Mausklick Euer eigenes Hüpfspiel: Ob Level-Architektur, Oberweltkarte oder Bitmap-Sprites – alle Programmteile lassen sich fix justieren. Die Macher des kleinen Wunderwerks bieten zudem eine Demo-Welt an: So könnt Ihr die erstaunlichen Möglichkeiten von "Lunar Magic" quasi am gespielten Objekt überprüfen. Ein wichtiger Hinweis zum Schluss: Das Programm funktioniert ausschließlich mit einem "Super Mario World"-ROM – nur wer das Original-Modul besitzt, darf ergo auf legale Weise losbasteln.

Bitmap-Sprites

Oberweltkarte

Demo-Welt




Das Design der letzten 8-Bit-XE-Rechner wird dem der jungen 16-Bit-ST-Serie angeglichen


Das 'XE Game System' (ein Keyboard-kastrierter Heimcomputer) bleibt erfolglos.


Der Atari 800 protzt mit zwei Modulschächten und vier Joystick-Ports

Atari 8-Bit

HEIMKONSOLE UND SPIELHALLE SIND NICHT GENUG: AB 1979 VERSUCHT ATARI SEIN GLÜCK AUF DEM COMPUTER-MARKT – MIT DURCHWACHSENEM ERFOLG.

>>> Eine Rechnerfamilie mit Tradition: Über eine Dekade lang entwickelt und produziert Atari 8-Bit-Computer – doch trotz Modellvielfalt und durchgehender Versorgung mit Spielesoftware können sich die Atari-Rechner nie gegen die Konkurrenz durchsetzen. Sein erstes Heimcomputer-Pärchen veröffentlicht der boomende Unterhaltungskonzern 1979, ein Jahr nach Nolan Bushnells Ausstieg. Der Atari 800 und sein abgespeckter Bruder Atari 400 sind innovativ und in spielerelevanten Eigenschaften leistungsfähiger als die Konkurrenten Apple 2, Tandy TRS-80 oder Commodore Pet – Spezial-Chips liefern Sprites, Hintergrundgrafik sowie vierstimmigen Sound und entlasten damit die CPU. Der große Atari ist mit vier Joystick-Ports zudem ein Traum für Multiplayer-Fans. Dennoch hat der Rechner bei den Kunden einen schweren Stand: Das von VCS und Arcade bekannte Fujiyama-Logo stößt professionelle Anwender ab, für reine Spielefans ist der Atari 800 mit 1.200 US-Dollar zu teuer.

1982 erscheint der Nachfolger Atari 1200XL – während ihn schlankes Design und modern-kühle Farben zum schicksten Rechner seiner Zeit machen, schaufeln irregeleitete Hardware-Ingenieure sein frühes Grab. Fehlende Erweiterungsmöglichkeiten verschrecken Hobby-Tüftler, der neue Schacht ist inkompatibel zu etlichen Modulen und diverse Atari-800-Programme verweigern die Zusammenarbeit mit dem neuen Betriebssystem. Flink werden die gröbsten Fehler ausgebessert und 1983 die Nachfolger 600XL und 800XL veröffentlicht. Doch Atari hat zuviel Zeit verloren: In einem gnadenlosen Preiskrieg entscheidet Commodore-Chef Jack Tramiel das Weihnachtsgeschäft für den C64. Spieler wie Entwickler stürzen sich auf den populären Brotkasten – und Atari hat nicht nur am Videospiel-Crash zu knabbern, sondern bleibt auch noch auf seinen Computern sitzen.

Der Mutterfirma Warner will nicht noch mehr Geld verlieren und verkauft die Konsolen- und Computer-Produktion an Jack Tramiel – den Mann, der den XL-Misserfolg mitverschuldete. Der neue Boss entlässt erstmal tausend Angestellte, stoppt diverse Projekte (darunter die 7800-Konsole) und investiert in den 16-Bit-Computer Atari ST. Die 8-Bit-Familie bekommt 1985 ihr Gnadenbrot: Die technisch leicht veränderten XL-Nachfolger 65XE (erscheint in Deutschland als 800XE) und 130XE sind zwar günstig, aber hoffnungslos veraltet und uninteressant. Auch das letzte 8-Bit-Produkt von Atari floppt gnadenlos: Mit dem XE Game System veröffentlicht der Konzern eine Spiele-Konsole, die nichts anderes ist als ein tastaturloser XE mit vier bunten Funktionstasten und eingebautem "Missile Command". *sf* <<<

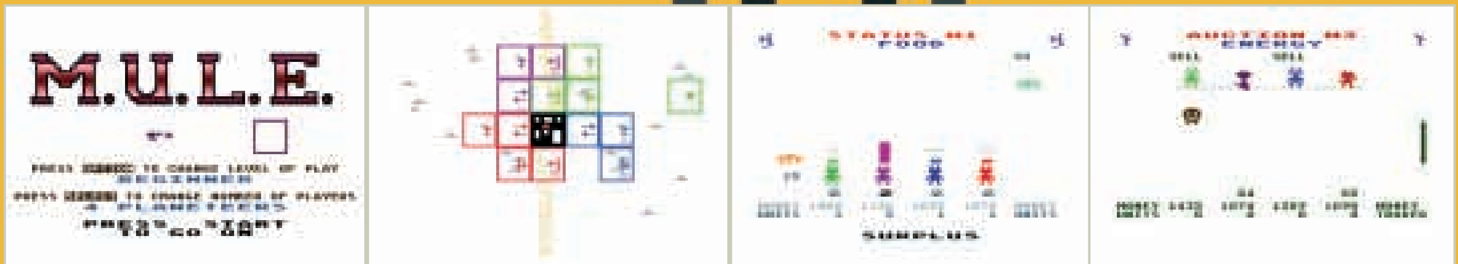

Der Atari 800 XL im Detail

CPU-Taktfrequenz	1,77 MHz (PAL)
RAM-Speicher	64 KByte
Datenträger	5 1/4-Zoll-Disk, Kassette, Modul
Auflösung	max. 320x192
Farben	max. 256
Soundkanäle	4
Joystick-Ports	2


Weiterführende Informationen

www.atarimagazines.com
www3.sympatico.ca/maury/other_stuff/atari_8-bit.html
www.atari-explorer.com
www.atari-computermuseum.de
www.atarimuseum.com

Elektronische Kunst: | M.U.L.E.



Mit vier Joystick-Ports ist der Atari 800 prädestiniert für Multiplayer-Software – kein Wunder also, dass einer der größten Heimcomputer-Klassiker ursprünglich für dieses Gerät entwickelt wurde. "M.U.L.E." ist das Akronym für 'Multiple Use Labor Element' und bezeichnet die Kamel-förmigen Roboter, die für vier Kolonisten die Arbeit auf dem Planeten Irata erledigen. Dieser ist in 44 Parzellen eingeteilt, auf jeder wird einer von vier Rohstoffen (Nahrung, Energie, Erz und das Edelmetall Crystit) produziert. Wer nach zwölf Monaten bzw. Spielrunden die meisten Waren, Ländereien und Moneten hat, gewinnt.

Der schadenfrohe Reiz von "M.U.L.E." sind die Echtzeit-Auktionen: Die vier Spieler ordnen sich am oberen (Verkäufer) und unteren (Käufer) Bildrand an und bewegen sich bzw. eine Preisleiste aufeinander zu. Da der Mangel an Rohstoffen erhebliche Auswirkungen auf den Spieler und die Kolonie hat, kommt es oft zu dramatischen Szenen: Verzweifelte Spieler treiben die Preise in die Höhe, gemeine Geldsäcke kaufen den anderen sämtliche Rohstoffe vor der Nase weg.

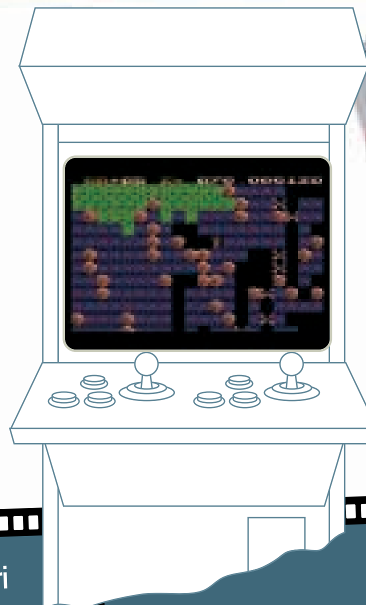
Entwickelt wurde das brillante und weitgehend raubkopierte Werk – nur etwa 30.000 Stück wurden für Atari 800, Apple 2 und C64 verkauft – von Dan Bunten und seinem Team Ozark Softscape. Der geniale Designer, dem Publisher Electronic Arts auch Bestseller wie "Seven Cities of Gold" und "Heart of Africa" zu verdanken hatte, starb 1998 als Danielle Bunten Berry an Lungenkrebs.

▲ "M.U.L.E." ist ein Spiel für Strategen und Psychologen: Nach Abstecken des Claims werden die Rohstoffe automatisch produziert. Wer zu wenig Nahrung oder Energie hat, muss in der Auktion horrende Preise an seine Mitspieler löhnen.



Max-A-Flex: | Computer in der Spielhalle

Obwohl 1984 der C64 die Heimcomputer-Schlacht bereits für sich entschieden hat, erscheint Peter Liepas "Boulder Dash" zunächst für Ataris 8-Bitter. Besser noch: Im selben Jahr steht die innovative Mixtur aus Geschick und Knobelei bereits in der Spielhalle – und zwar in der exakt gleichen Version wie zu Hause. Der Arcade-Hersteller Exidy veröffentlicht in diesem Jahr sein 'Max-A-Flex'-System: In dem typisch aussehenden Spielautomaten steckt ein gewöhnlicher Atari 600XL ohne Keyboard, durch Geldeinwurf kauft der Arcade-Besucher Spielzeit. Vier Geräte mit Modulen des Publishers First Star Software (neben "Boulder Dash" sind das "Astro Chase", "Bristles" sowie "Flip & Flop") erscheinen, bis Exidy die erfolglose Idee verwirft.



◄ Rockford heißt der knuddelige Held von "Boulder Dash". Steht er zu lange untätig rum, fängt er an zu zwinkern.

LUCASFILM GAMES – Sponsored by Atari



Ballblazer, 1984

Namensänderung: Ursprünglich sollte der futuristische Splitscreen-Sport "Ballblaster" heißen.

Exklusive Third-Party-Partner hatte Atari für seine Heimcomputer-Spiele nie – zwar wurden frühe Electronic-Arts-Titel wie "Archon" auf dem Atari 800 entwickelt, und Firmen wie Broderbund ("Choplifter!") oder Synapse ("Fort Apocalypse") sahen in diesem Computer ihre wichtigste Plattform. Doch beinahe alle Atari-8-Bit-Titel wurden im Lauf der Zeit auch für die Konkurrenz veröffentlicht.

Mitte 1982 versuchten die Atari-Manager, sich durch ein Millionen-Investment einen schillernden Exklusiv-Partner heranzuzüchten. Innerhalb des Lucasfilm-Imperiums existierten zahlreiche Forschungs- und Entwicklungs-Abteilungen; eine davon war die 'Games Group', die frei Schnauze in alle Richtungen experimentieren durfte – von Atari finanziell ausgestattet. Die ersten zwei Spiele "Ballblazer" und "Rescue on Fractalus" sollten eigentlich 'Wegwerfprodukte' werden: Keiner der Kreativen bei Lucasfilm Games hatte je ein Spiel entwickelt, weshalb an diesen Projekten geprobt werden sollte. Beide Titel sind trotzdem als kommerzielle Produkte erschienen – allerdings nicht nur für Ataris 8-Bit-Computer, sondern auch für Apple 2, C64 und sogar ZX Spectrum. Denn als die Spiele zur Veröffentlichung bereit waren, hatte längst Jack Tramiel das Ruder bei Atari übernommen. Nachdem alle Verhandlungen mit ihm scheiterten, fanden die Spiele-Erfinder von Lucasfilm mit Epyx einen neuen Publisher.



Rescue on Fractalus, 1984

Die feine und schnelle 3D-Grafik erreichte für damalige Verhältnisse ungeahnte Qualität

*Fotos aus: "Spielkonsolen & Heim-Computer" (www.gameplan.de)



BEGINN EINER ODYSSEE

EIN DEUTSCHER AUSWANDERER HAT DAS VIDEOSPIEL ERFUNDEN – NUN VERÖFFENTLICHT RALPH H. BAER SEINE TÜFTLER-MEMOIREN.

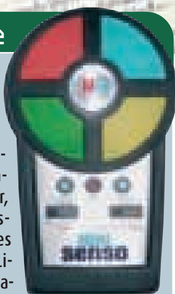


Frühe Spielkonzepte: Ralph Baer plante eine Farb-Konsole – erst die Magnavox-Ingenieure strichen die entsprechenden Bauteile, um Kosten zu sparen.



Ralp H. Baer in seinem Arbeitszimmer, umringt von seinen Erfindungen: Neben "Senso" (in USA "Simon" genannt) entwickelte der Ingenieur auch das Elektronik-Spiel Maniac.

Süße Rache



Ralph Baer hat etliche Prozesse für sich entschieden, alle großen Videospiel- und Automatenfirmen der 70er, 80er und 90er mussten aufgrund seines Pionier-Patents Lizenzgelder an Magnavox und Sanders zahlen. Dennoch wurmt den Tüftler, dass immer noch Nolan Bushnell als Vater der Videospiele verehrt wird und dieser zudem bei diversen Gelegenheiten die Odyssey-Konsole als Misserfolg und ihre Spiele als 'uninteressant' titulierte. Zumindest einmal aber konnte Ralph Baer dem Atari-Gründer die Schau stehlen – und freut sich heute noch diebisch darüber. Auf einer Automatenmesse 1976 spielte er das Atari-Gerät "Touch Me", bei dem Ton- bzw. Lichtfolgen über vier Buttons nachgespielt werden mussten – Baer fand die Töne grauenvoll, die Idee aber faszinierend. So entwickelte er den Gedanken weiter, bediente sich angenehmerer Klänge und spendierte den Tasten die Farben rot, grün, blau und gelb: MBs "Senso" war geboren.

>>> Wer ist der Vater der Videospiele? Man sollte denken, diese Frage ließe sich problemlos beantworten. Schließlich ist diese Form interaktiver Unterhaltung jung, die meisten Pioniere leben noch und ihre Leistungen sind im Zeitalter der elektronischen Datenverarbeitung wohl dokumentiert. Dennoch gibt es eine ganze Reihe unterschiedlicher Antworten, die in Büchern, Zeitschriften oder im Internet gegeben werden – drei Namen tauchen am häufigsten auf: Steve Russell, Nolan Bushnell und Ralph H. Baer.

Eindeutiges Urteil

Knapp 30 Jahre, nachdem ein Richter ihm zum ersten Mal die Videospiel-Vaterschaft zugesprochen hat, spielt Ralph Baer in der öffentlichen Wahrnehmung immer noch eine Nebenrolle. Ganz im Gegensatz zum Unterlegenen des Rechtsstreits von 1976 – der hieß Nolan Bushnell und stimmte einem Vergleich zu. In Folge musste Atari Lizenzgebühren an die US-Firma Magnavox zahlen, die vier Jahre zuvor mit dem Odyssey das erste Videospiel der Welt veröffentlicht hatte. Die Konsole war eine Erfindung Baers, jedoch nicht der einzige Beweis seiner Pioniertat: Der 1922 in Deutschland geborene und 1938 in die USA ausgewanderte Ingenieur beantragte 1968 das erste Patent für ein Videospiel-Gerät, den 'Television Gaming and Training Apparatus'. Das offizielle Dokument verhalf Baer etliche Male zu seinem Recht: In den vergangenen drei Jahrzehnten unterlagen so illustre Firmen wie Activision, Mattel, Data East, Taito, Sega und sogar Nintendo, hunderte Millionen Dollar flossen in die Kassen von Magnavox.

Dass es immer noch Diskussionen um die Vater-Rolle gibt, ist ein Problem von Sichtweise und Definition. Der Student Steve Russell erfand 1961 "Spacewar" – ein Weltraum-Actionspiel, das auf einem 100.000 Dollar teuren PDP-1-Rechner am Massachusetts Institute of Technology lief. Für Russell war der Sternenkrieg aber nur eine Computertüftelei, er hatte bei der Programmierung nicht die Vision eines massenkompatiblen (und bezahlbaren) Zeitvertreibs auf dem heimischen TV-Gerät. Dagegen initiierte Nolan Bushnell mit "Pong" zweifellos die Arcade-Revolution, die den Boden für die Invasion der Heimkonsolen bereitete. Doch er hat weder das Bildschirmspiel an sich, noch das Schläger-Ball-Prinzip seines Debüt-Automaten erfunden. Als Angestellter des Spielhallen-Ausstatters Nutting Associates besuchte Bushnell im Mai 1972 eine Produktpräsentation von Magnavox und spielte auf der

Früher Spezial-Controller: Der Ball am Stiel sollte als Zusatzperipherie für einen Golftitel veröffentlicht werden.

Magnavox Odyssey – die erste Spielkonsole.

Der Beweis: Nolan Bushnell unterschrieb im Gästebuch zur Magnavox-Produktshow. Hier spielte er einen Ping-Pong-Titel, bevor er Atari gründete...

Die legendäre Brown Box, aus der die erste Konsole hervorging: Noch werden die unterschiedlichen Spiele über 16 Schalter an der Vorderseite gewählt.

marktreifen Odyssey-Konsole einen simplen Ping-Pong-Titel. Erst einen Monat später gründete er Atari und beauftragte seinen ersten Angestellten Al Alcorn mit der Entwicklung des "Pong"-Automaten.

Mehrwert für die Röhre

Der studierte TV-Ingenieur Ralph Baer hatte bereits 1951 seine Erleuchtung: Beim Designen eines neuen Fernsehgeräts für seinen damaligen Arbeitgeber Loral Electronics schlug er seinem Chef vor, irgendeine Art Spiel einzubauen. Der lehnte ab und Baer verwarf den Gedanken. Ende der 1950er wechselte er sogar sein Metier und ging in die Forschungs- und Entwicklungsabteilung des Militär-Zulieferers Sanders Associates. Erst Mitte 1966, beim Warten in einem New Yorker Busbahnhof, nahm der Tüftler seinen Gedanken wieder auf und spann ihn weiter. Auf dem Papier entstand die erste Konsole, eine 'Spiele-Box', die an den Antenneneingang des Fernsehers angeschlossen werden sollte – selbst Genres wie Action-, Brett- oder Sportspiel definierte Baer bereits. Mit dem Argument, dass es allein in den USA ein Potenzial von 40 Millionen Haushalten mit TV-Gerät gäbe, sicherte er sich die Unterstützung seiner Vorgesetzten. Zusammen mit den Ingenieuren Bill Harrison und Bill Rusch bastelte Baer rund eineinhalb Jahre lang Prototypen, bis Anfang 1968 die legendäre 'Brown Box' entstand – eine Konsole mit diversen Ping-Pong-Spielchen, einem Lichtgewehr und einem Golf-Spezialcontroller. Doch der braune Kasten passte nicht in die Produktpalette von Sanders – erst 1971 konnte ein Fernsehgerätehersteller von den Absatzchancen des TV-Spiels überzeugt werden. Magnavox sicherte sich die Rechte an der Erfindung, aus Kostengründen strichen die Ingenieure aber Farbausgabe und Spezialcontroller (die Light-Gun wurde später als Add-On veröffentlicht). Dafür ersetzte man die 16 Spielwahl-Schalter der Brown Box durch gesonderte Spiel-Module. 1972 kam die ursprünglich 'Skill-O-Vision' titulierte Konsole schließlich als Odyssey für 100 Dollar auf den Markt. Obwohl die Technik bei ihrem Debüt bereits vier Jahre alt war, verkaufte Magnavox bis 1975 rund 350.000 Geräte.

Ralph Baers Vision von einem Bildschirmspiel hatte sich erfüllt – und ohne es zu ahnen, legte er den Grundstein für eine Milliarden-Industrie. Doch während sich andere im Glanz ihrer Pixelwelten sonnten, tüftelte der Ingenieur weiter und bereicherte die Welt um unzählige weitere Technologien, Produkte und (Spiel-)Ideen. Und tut es mit 82 Jahren immer noch. *sf*

Videospiel-Erinnerungen



Die Geschichte seiner weltbewegenden Erfindung beschreibt Ralph H. Baer in dem Buch "Videogames: In the Beginning". Auf rund 250 Seiten findet Ihr ein hochinteressantes Stück Technik-Historie, viele Originaldokumente und Fotos illustrieren die Anfänge des Videospiels. Ausführliche Appendices zeigen etliche weitere Patente und Spiele-Erfindungen Baers wie Colecos "Kid Vid" oder Tonkas "Talkin' Tools". Das Buch ist noch nicht erschienen, auch der Preis steht noch nicht fest. Dafür die Bezugsquelle: Surft zu www.rolentapress.com für weitere Infos.

Hier ist mehr los als selbst SPIDER-MAN vertragen kann!?!

Deine Netzflüssigkeit läuft aus, Spinnenhirn! Ha, ha, ha!

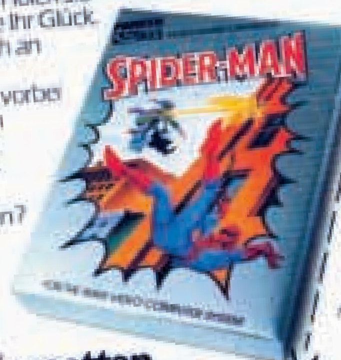
Die Zeitbomben des Grünen Kobolds stehen kurz vor der Explosion. Schlimmer noch: Seine teuflische Super-Bombe tickt auf dem Hochspannungs-Turm. Ganz New York zittert!

Können Sie die Stadt vor der Zerstörung retten? Holen Sie sich dieses Video-Spiel nach Hause und versuchen Sie Ihr Glück. Schwupp! Sie schleudern Ihr Netz und schwingen sich an den Gebäuden hoch, um die Bomben zu packen.

Schwupp! Und wieder schleudern Sie Ihr Netz, vorbe am Grünen Kobold auf seinem netzzerschneidenden Gleiter. Vorsicht! Der Grüne Kobold und seine Bande hecken immer neue Wege aus, Ihr Netz abzuschneiden und Sie zu Fall zu bringen.

Können Sie die Bomben rechtzeitig entschärfen? Ihre Netzflüssigkeit geht zur Neige ...

Für 1 oder 2 Spieler. 6 Spielvarianten.





Video-Spiele-Cassetten

Passend für VCS (Atari).

Ich möchte Mitglied im Parker Video-Spiele Club werden

Jedes Mitglied erhält neue Spiele-Informationen, besondere Angebote und vieles mehr. Die Mitgliedschaft ist kostenlos.

Haben Sie schon Video-Spiele-Cassetten?
O ja O nein

Wenn ja, für welches System?
O Atari O Philips O Mattel
O oder ein anderes ______

Name: ______

Adresse: ______

Coupon einsenden an:
Parker Spiele, Postfach 300140, 6054 Rodgau 3

Titel: Spider-Man – **Hersteller:** Parker – **Jahr:** 1982 – **System:** Atari VCS 2600

Willem Dafoe kann einpacken: Schon 20 Jahre vor dem Hollywood-Blockbuster musste sich Spider-Man in seinem ersten Konsolen-Abenteuer mit dem Green Goblin herumärgern. Und da die alte Hardware noch keine Sprachausgabe beherrschte, fanden die Verhöhnungen eben in der Anzeige statt.

Viewtiful Joe



PS2 Bonus-Charakter und "Devil May Cry"-Held Dante in seinem Element: Ballern, bis der Pistolenlauf glüht!

Genau ein Jahr ist es her, dass ein ausgefallener Held das Licht der PAL-Konsolenwelt erblickte: Viewtiful Joe rettete im gleichnamigen Action-Kracher die Gamecube-Welt vor durchgeknallten Leinwand-Akteuren und heimste dank innovativem Spielablauf sowie spektakulärer Comic-Grafik einen begehrten MAN!AC-Award ein. Jetzt steppt auf der PS2 der Zeichentrick-Bär – exklusive Überraschungen inklusive!



PS2 Ein Comic-Buch zum Mitspielen: Die Inszenierung von "Viewtiful Joe" ist ein Kunstwerk für sich und dank spektakulärer Special FX ein echter Hingucker.

Bin ich schon drin?

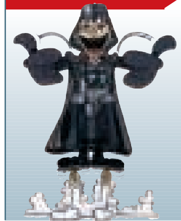
Filmfan Joe wird bei einem gemütlichen Kinoabend mit Freundin Silvia ungewollt zum Hauptdarsteller: Eine mysteriöse Macht beamt ihn vom Plüschsessel in den gerade laufenden Action-Streifen. Zum Glück nimmt Leinwand-Idol Captain Blue Joe unter seine Fittiche und bringt ihm die wichtigsten Superhelden-Überlebenstechniken bei. Neben den Standard-Faustschlägen und -Tritten lernt Ihr im Lauf des 2D-Abenteuers, für eine begrenzte Spanne die Zeit zu verlangsamen beziehungsweise zu beschleunigen sowie den Heldenzoom.

Dank dieser drei Techniken lässt Joe den Bildschirm mit aufregend inszenierten Prügel-Combos erbeben und die vielgestaltigen Widersacher in ihre Einzelteile zerplatzen – bare Münze und vereinzelte Health-Paks in Form von Hamburgern sind der virtuellen Mühe Lohn. Erspieltes Geld nutzt Ihr am Ende eines Abschnittes für Upgrades wie beispielsweise einen verlängerten Lebensbalken oder die Slide-Attacke.

Darüber hinaus taugen Zeitlupe, Mach-Speed und Zoom zum Lösen diverser pfiffiger Rätsel. In Zeitlupe schweben u.a. Rotorplattformen zu Boden, schließlich bewegen sich die Lüfterblätter ja deutlich langsamer. Steht Joe sodann auf einem solchen ungewöhnlichen Transportmittel, animiert Ihr den Rotor via Mach-Speed zum Schnellerdrehen – als Folge gleitet Euer Alter Ego kontinuierlich nach oben. Die Nahaufnahme des Helden schließlich, lässt Euch zum Beispiel kleine Objekte besser erkennen oder einen abgedrehten Saltokick ausführen.

In den insgesamt sieben Episoden sind diese Fähigkeiten unabdingbar: Nur wer alle Techniken im Schlaf beherrscht, übersteht die Schauplätze wie Geisterhaus, Kanalsystem und Raumstation – von den hartnäckigen Endgegnern kaum zu schweigen. Da wollen u.a. Riesenfledermaus und Joe-Doppelgänger besiegt werden. Glücklicherweise integrierte Capcom die alternative 'Easy'-Schwierigkeitsstufe der japanischen Gamecube-Zweitauflage, so sehen auch weniger Geübte höhere Levels. PS2-exklusiv ist dagegen der Auftritt von "Devil May Cry"-Held Dante, der mit Schwert und Pistolen-Stakkato nach Beendigung des Abenteuers zum erneuten Spiel motiviert. *os*

Oliver Schultes



Old-School-Action im aufregend anderen Comic-Gewand: "Viewtiful Joe" würde sich in der Spielhalle glänzend neben "Metal Slug" und Konsorten machen – jedoch ohne dass SNKs Söldner-Schlacht in puncto Spielwitz und Inszenierung Capcoms Achterbahnfahrt der coolen Ideen das Wasser reichen könnte. Denn selten zuvor gab's in einem 2D-Haudrauf-Titel derart knackige Rätsel und gelungene Gags. Level- und Gegnerdesign lassen ebenso keine Wünsche offen wie die perfekte Steuerung. Zusätzlich zum Gamecube-Original besitzt die PS2-Umsetzung drei weitere unschlagbare Kaufargumente: den niedrigen Preis von 30 Euro, den zusätzlichen 'Easy'-Schwierigkeitsgrad sowie "Devil May Cry"-Held Dante. Wer jetzt nicht zuschlägt, verpasst einen Videospiel-Klassiker!







PS2 Nach einem Level dürft Ihr meist Upgrades und Lebensenergie kaufen (links). Macht davon reichlich Gebrauch, denn Eure Widersacher sind zahlreich (Mitte) und mitunter von gewaltiger Statur (rechts).

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich (85%, MAN!AC 11/03)

Entwickler: Clover Studios, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ exzellente Comic-Grafik
+ tadellose Steuerung
+ gelungene, innovative Rätseleinlagen
+ coole wie fordernde Gegnerriege
+ Boni erhöhen Wiederspielwert

Contra
– insgesamt etwas kurz geraten

Alternativen:

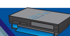
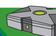
PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Viewtiful Joe

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

Besser als auf dem Gamecube: innovative und herrlich inszenierte Comic-Action mit Pfiff.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

NHL 2005

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	8	4	4
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	2	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

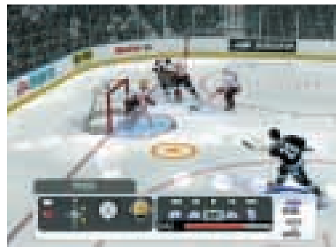
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

NHL 2005

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	80 %	76 %	90 %
Xbox	80 %	78 %	90 %
Gamecube	79 %	76 %	90 %

Erneut erstklassiges Eishockey mit klugen Ergänzungen und gewohnt gutem Karriere-Modus.





NGC Die Zeitlupe (oben) und der 'Dynasty'-Modus glänzen erneut mit durchdachter Handhabung.



"NHL 2005" stellt den nun schon dreizehnten Teil der Puckjagd dar und wird nicht müde: Erneut haben die Entwickler in der Kanada-Niederlassung nicht geschlafen und im vergangenen Jahr an Neuerungen gebastelt.

Neue Teams gibt es diese Saison nicht zu begrüßen, dafür wurden zwei frische Spielmodi eingebaut: Den nur alle vier Jahre stattfindenden World Cup of Hockey könnt Ihr in seiner diesmaligen Inkarnation virtuell nachahmen, beim 'Free 4 All' rangeln sich in bester Funsport-Manier vier Spieler vor einem einzigen Tor und versuchen, zuerst eine bestimmte Zahl an Treffern zu erzielen. Natürlich dürfen auch normale Freundschaftsspiele und Saisons (auch die deutsche DEL ist wieder mit an Bord) nicht fehlen, der umfassende 'Dynasty'-Karriere-Modus kommt zudem mit schickem neuen Outfit daher – inklusive sich stärker einmischender Teambesitzer, launischer Kufencracks und einem angenehm übersichtlichen E-Mail-System.

Puckjagd mit Stil

Auf dem Eis entdeckt Ihr neben dem üblichen Feintuning in Handhabung und Kufenphysik zwei auffällige Ergänzungen: Bei Bullys bestimmt Ihr nun, wie aggressiv Ihr um den vom Schiri ins Spiel gebrachten Puck rangeln wollt oder ob defensiveres Verhalten mehr Sinn macht. Bei Spielzügen greift das Zauberwort 'Open Ice': Per Knopfdruck steuert Ihr einen CPU-Teamkollegen indirekt mit – bei Puckbesitz ruft Ihr z.B. jemand zur Hilfe, um unliebsame Verteidiger wegzuchecken oder wechselt selbst die Kontrolle, um Euch freizulaufen und dann den Pass zuspielen zu lassen. In der Verteidigung wiederum erteilt Ihr Anweisungen, um besonders gefährliche Angreifer in Doppeldeckung zu nehmen. *us*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ gewohnt erstklassige Präsentation
+ intelligente Steuerungsverfeinerungen
+ 'Dynasty'-Modus etwas übersichtlicher
+ witziger 'Free 4 All'-Spaßmodus
+ PS2 mit Onlineunterstützung,...

Contra
– ..aber kein Xbox Live

Alternativen:

System	Titel
PS2	ESPN NHL Hockey (89%, MAN!AC 12/03)
Xbox	ESPN NHL Hockey (89%, MAN!AC 12/03)
NGC	NHL 2K3 (83%, MAN!AC 05/03)



PS2 'Open Ice' im praktischen Einsatz: Während Ihr (blauer Kreis) aufs Tor stürmt, hält der hinzugerufene Kollege (grauer Kreis) den Abwehrspieler fern.

Ulrich Steppberger



Früher fielen die "NHL"-Episden mit ungerader Jahreszahl weniger spektakulär aus – über das 2005-Update kann man dagegen kaum ein schlechtes Wort finden (sieht man von der sinnlosen Xbox-Live-Ignoranz ab). Grafisch macht die überragende Kufenflitzerei den gewohnt hochklassigen Eindruck und brilliert mit tadelloser Präsentation. Die neu dazugekommenen Steuerungsfacetten bieten Profis gelungene zusätzliche Möglichkeiten, ohne Hobby-Puckjäger zu verwirren. Außerdem verhalten sich die Spieler noch eine Spur realistischer, was dem Niveau auf dem Eis angenehm gut tut. Auch der 'Dynasty'-Modus gefällt mir jetzt dank überarbeiteter Handhabung noch besser, während die überaus launige 'Free 4 All'-Flitzerei für den nötigen Schuss Humor sorgt.



XB Große Köpfe inklusive – auch ohne die auf Wunsch abschaltbaren Riesenschädel macht die flotte 'Free 4 All'-Dreingabe mit mehreren Spielern mächtig Laune.

Allein bist du mächtig.
Als Team seid ihr Legenden.
—Professor Charles Xavier



Rekrutiere dein Team von 4 Mutanten aus bis zu 15 steuerbaren X-Men™ oder spiele im 4-Spieler-Koop-Modus.



Erlebe ein neues, episches X-Men-Action-/Rollenspiel, in dem du Magneto™ und seine finstere Armee bekämpfen musst.

X-MEN™ LEGENDS

x-men-legends.com

ERHÄLTLICH AB OKTOBER 2004



PlayStation 2



NINTENDO GAMECUBE



MARVEL

N-GAGE NOKIA

ACTIVISION

www.activision.de



Gradius 5



PS2 Degradierte ehemalige Endgegner tauchen nun in Gruppen auf: Zuerst weicht Ihr den Fliegern noch aus, doch Profis ballern die Raumer stilecht weg.

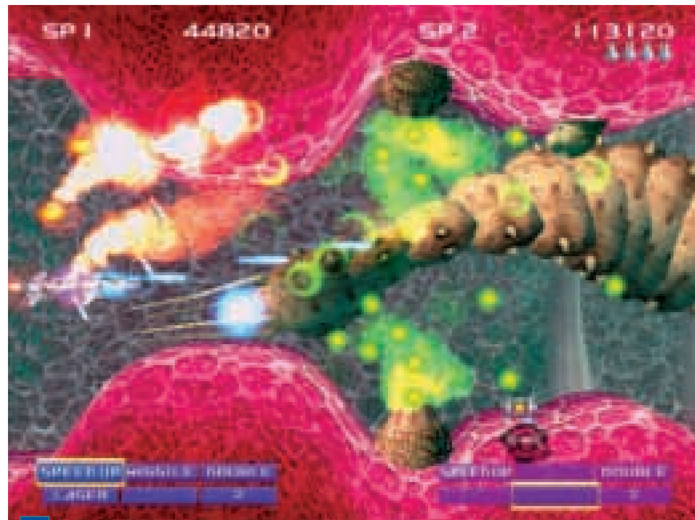
"Vic Viper, bitte kommen! Eine Invasion von Außerirdischen bedroht die Erde!" Als erfahrener Raumschiffkapitän seid Ihr selbstverständlich unverzüglich bereit, Euer Leben zu riskieren. Und falls Ihr einen treuen Kumpel zur Seite habt, zerstört Ihr die feindlichen Invasoren im optionalen Zweispieler-Modus. Also auf in die (fast) unmögliche Mission: Zuerst wählt Ihr aus vier Upgrade-Sets des schnittigen Gleiters: Sollen es brachiale Protonenbomben oder eher zielsuchende Raketen sein? Die essenzielle Entscheidung liegt allerdings bei der 'Options'- respektive 'Multiple'-Wahl: Diese unverwundbaren roten Blobs platziert Ihr danach taktisch geschickt ober- und unterhalb Eures Gleiters oder lasst sie via R1-Taste (absolut empfehlenswert) um Euch kreisen.

Schlagende Argumente

Doch bevor Euer Luxusflieger über seine geballte Zerstörungskraft verfügt, müsst Ihr wie gehabt rote Kapseln spendierende Gegner abschießen. Habt Ihr übrigens das 2D-Universum von den Aliens befreit, wählt Ihr jeden einzelnen Teil der Waffenausrüstung separat an und kombiniert diesen mit neuen Kampfgeräten. Unter anderem stehen Euch sodann ein breitfächernder Flammenwerfer, der radikale, "R-Type"-typische Beam oder das klassische Front-Schutzschild zur Verfügung. Zudem atmen unerfahrene Piloten auf: Nach einem missglückten Ausweichmanöver verliert Ihr zwar Laserwumme, Sprengkörper und erhöhte Geschwindigkeit, jedoch schwirren die eminent wichtigen Begleitschiffchen planlos umher – sammelt diese zwecks erhöhter Feuerkraft flugs wieder ein. Wichtig: Auch bei zwei Spielern gibt's insgesamt nur vier Multiples. Schnappt Euch also nach einem Missgeschick des Kumpels seine Blobs – Wutausbrüche garantiert! Experten wählen schließlich den Wiederbelebungs-Start: Nach einem Lebensverlust werdet Ihr so z.B. ein Stück zurückversetzt und müsst das komplette Waffenarsenal aufbauen.

Abwechslung pur

Die insgesamt acht Levels sind in mannigfaltige Abschnitte aufgeteilt. Ihr bekämpft etwa unzählige Minischiffe, um danach riesige, schmerzempfindliche Planeten wegzublasen. Neben den zahlreichen technischen Episoden schlüpft Ihr zudem in ein gigantisches Lebewesen, das nicht nur Bakterien und kolossale Würmer, sondern auch ein schlagkräftiges Herz behütet. Weiter durchdringt Ihr einen massiven Asteroidenhagel,



PS2 Zu zweit auf Würmerjagd: Im organischen Level putzt Ihr gemeinsam dieses Urvieh weg. Bei vielen Projektilen wird's dann aber hektisch – "wo bin ich?"

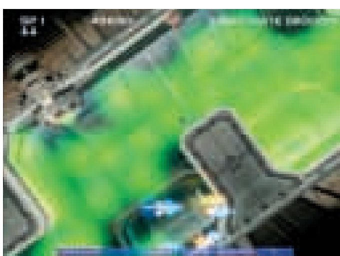


PS2 Taktische Endgegnerscharmützel im Überfluss: Versteckt Euch hinter den Asteroiden, bis der Ballerregen des Bosses vorbei ist – danach schlagt Ihr gnadenlos zu.

Raphael Fiore

Im Gegensatz zum langsam Spielablauf von "R-Type" bleibt bei "Gradius 5" kein Auge trocken: Und trotz des teils aberwitzigen Tempos meistert Ihr jede noch so unmöglich erscheinende Situation mit der richtigen Taktik ohne Lebensverlust. Die etlichen Querverweise auf ältere "Gradius"-Teile rühren mich fast zu Tränen und der meist genannte Kritikpunkt – 'Nach einem Lebensverlust fängt man am Besten wieder von vorne an' – hat dank Multiple-Aufklauben keine Gültigkeit mehr. Auch der knackige Schwierigkeitsgrad schreckt nicht ab: Denn einerseits spielt sich "Gradius 5" weitaus fairer als seine Vorgänger und dank 'Very easy' sehen selbst Einsteiger die letzten Levels. Nach der Erdenrettung steigt die Motivation sogar noch: Jeden Endgegner besiegt Ihr mit immer schnelleren Taktiken und selbst Feinde spuckende Geschütze zerstört Ihr mit vollem Feuereinsatz – Highscore-Jagd pur! Zur Krönung rettet Ihr erstmals mit einem Kumpel die Galaxie: Und wenn dieser über genug Können verfügt, wird's auch überhaupt nicht hektisch. Einziger Kritikpunkt: Wieso sind die Osterinselköpfe im Weltall verschollen? Ich vermisse Euch!





PS2 Dem grünen Gas weicht Ihr vorerst problemlos aus (links). Doch sobald sich der Bildschirm in alle Richtungen dreht, müsst Ihr schleunigst Schutz suchen.



PS2 Boom, baby! Gigantische Explosionen und wunderschöne Effekte gehören zum Alltag des schönsten Shooters aller Zeiten. Sobald Ihr die Levels einigermaßen kennt, lehnt Ihr Euch trotz Projetkilhagel entspannt zurück und genießt das Farbenmeer in vollen Zügen.

schlängelt Euch durch giftgrünes Gas und durchfliegt höllisch schnell scrollende Teilstücke. Vic Viper erkundet dabei die Levels in allen Himmelsrichtungen: Ballert Euch von oben nach unten durch ein Gebäude voller Geschütztürme oder fliegt rückwärts gegen unzählige Alienformationen. Für Serienkenner gibt's überdies reichlich 'Aha'-Effekte: Der immer wieder auftauchende Endgegner des ersten "Gradius" attackiert Euren Helden gleich im Zehnerpack, Mr. Greifarm aus "Salamander" fehlt als Endgegner ebenso wenig wie die nervigen Miniroboter – "Wer hat denn hier geschossen!" Die neu arrangierten Musikstücke der Vorgänger sorgen schließlich für eine ausgezeichnete akustische Untermalung, die Nostalgiker zum Träumen verleitet.

Sonderangebot: Endgegner

Aber hallo, aufwachen! Für Träumereien bleibt keine Zeit: Denn in "Gradius 5" hat sich eines grundlegend geändert: die Obermotze. Diese abscheulichen Kreaturen kreuzen Euren Weg teilweise schon in der Mitte eines Levels und am Ende wartet meist nicht nur ein gigantischer Feind auf Vic Viper, sondern gleich eine Gruppe dieser unbeliebten Spezies – "Truxton" lässt grüßen. So duelliert Ihr Euch in einem sich drehenden, rechteckigen Block gegen die Geschütztürme produzierende Kugel, ballert einem Riesenmech die Beine weg oder schießt trotz Laserregen den wunden Punkt des fliegenden Ungetüms ab. Teilweise heißt die Devise jedoch: Aus sicherer Verteidigung angreifen – also nutzt unzerstörbare Blöcke als Laserschutz oder versteckt Euch hinter Asteroidenblöcken, um danach das Zentrum des Aggressors anzugreifen. *rf*

Oliver Schultes

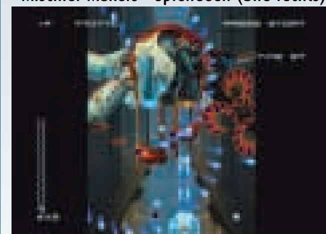


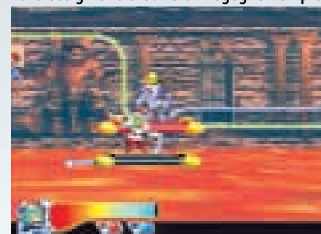
Bislang habe ich "R-Type" den "Gradius"-Episoden vorgezogen: Zu wenig taktische Optionen aufgrund des starren Aufrüstsystems und eine gute Portion Unfairness nach einem Lebensverlust schreckten mich bei Konamis Shoot'em-Up-Veteranen ab. Immerhin entschärfte Treasure beide Kritikpunkte etwas – später dürft Ihr sogar selbst Eure Waffenleiste bestimmen. Gäbe es einige unnötige Einbahnstraßen mit Todesgarantie weniger, würde ich ohne mit dem Schussdaumen zu zucken für eine 90er-Wertung plädieren. Denn "Gradius 5" bietet zum Großteil erfrischend innovatives Leveldesign, das jeden Action-Fan vor Freude zum Heulen bringt und eine fantastische Grafik, die selbst Baller-Allergiker zum Pad greifen lässt. Wer's nicht Probe spielt, ist selber schuld!

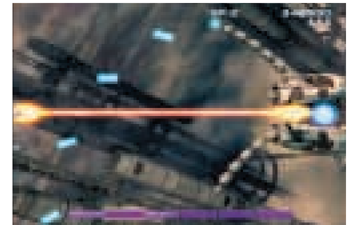
▪ ▪ ▪ "Gradius" trifft Treasure ▪ ▪ ▪

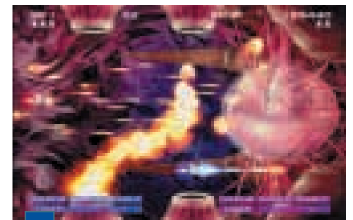
Die 2D-Edelschmiede bricht für Konami das ungeschriebene Gesetz der Nummern

Treasure-Gründer Masato Maegawa trennte sich 1992 von Konami, um seine wirren Videospielideen zu verwirklichen. Dies ist ihm auch gelungen, wenn man von den überlebenswichtigen Lizenztiteln wie "MC Donald's Treasure Land Adventure" absieht. Denn Treasure steht heute als Synonym für extraordinäre 2D-Shooter à la "Gunstar Heroes" und "Ikaruga" (Bild links) sowie experimentelle "Mischief Makers"-Spielideen (Bild rechts). Trotz zahlreicher Hits gab's nie eine Fortsetzung. Doch für Konami macht Treasure gerne eine Ausnahme. Natürlich nur unter der Voraussetzung, dass Treasures Handschrift deutlich erkennbar ist: Und so düst Vic Viper durch technische Levels mit einer immensen Gegnerzahl durchs "Gradius 5"-Universum. Typisch Treasure findet Ihr auch "Bakuretsu Muteki Bangaioh!"-Belohnungen, ein superbes Leveldesign und brachiale Endgegnerkämpfe.









PS2 Boss-Stakkato: Derart viele und abwechslungsreiche, taktisch kluge Endgegner gab's noch nie!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- 900°-Lenkung
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2: Oktober
Xbox: nicht geplant
NGC: nicht geplant

Entwickler: Treasure, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
- + fantastische Grafik
- + sehr abwechslungsreiches Leveldesign
- + Suchtpotenzial steigt nach Durchzocken
- + erstmals zu zweit spielbar,...

Contra
- – ...was teilweise unübersichtlich wird
- – für Einsteiger zu schwer

Alternativen:
- PS2: **R-Type Final** (85%, MAN!AC 04/04)
- Xbox: **keine erhältlich**
- NGC: **Ikaruga** (87%, MAN!AC 06/03)

Gradius 5

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 78 %
87% Spielspaß

Bestes "Gradius" aller Zeiten: Taktische Bosskämpfe, Edeloptik und kreatives Leveldesign begeistern.

Headhunter Redemption

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Amuze, Schweden
Hersteller: Sega
Website: www.hunt-the-truth.com

Pro
+ spannende Schießereien
+ herausfordernde Rätsel
+ dichte Atmosphäre

Contra
– teils hakelige Steuerung
– eintönige Umgebungsgrafik
– schwacher Sound

Alternativen:

PS2	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (80%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (80%, MAN!AC 10/04)
NGC	Second Sight (81%, MAN!AC 10/04)

Headhunter Redemption

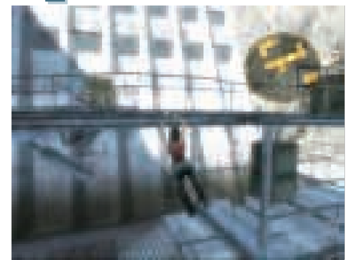
Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 70 % – 74 % Spielspaß

Xbox: Grafik 68 %, Sound 70 % – 74 % Spielspaß

Atmosphärisch dichte Action mit spannenden Schusswechseln und kniffligen Denksporteinlagen.



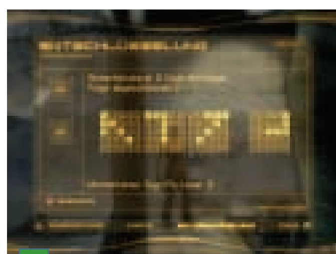
XB Kreuzfeuer: Ohne Deckung seid Ihr bei Schusswechseln mit mehreren Gegnern schnell geliefert. Ein kühles Köpfchen ist deshalb wichtiger als große Kaliber.



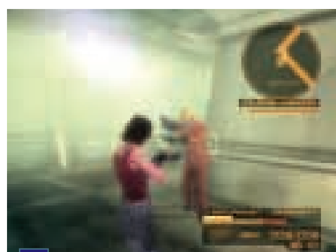


XB Hangeln, springen, klettern: Immer wieder müsst Ihr Hindernisse umgehen.

Ende 2001, als Sega mit dem Dreamcast noch eine eigene Konsole mit Spielen füttern musste, war "Headhunter" ein leckerer Action-Happen für zwischendurch. Fordernde Schieß- und Schleicheinlagen sowie intelligente Rätsel sorgten für Kurzweil. Eingebettet war das Ganze in eine Welt wie aus einer humorvollen Orwell'schen Zukunftsvision. Ihr durftet nicht nur böse Buben jagen, sondern auch noch eine heiße Blondine retten und nebenbei auf dem Motorrad durch die Stadt düsen. Die hübsche Blonde hat sich mittlerweile von Euch scheiden lassen, das Motorrad dürft Ihr nur noch in Zwischensequenzen bewundern, aber ansonsten blieb alles beim Alten.



XB Intelligenztest light: Ohne kluges Knobeln kommt Ihr nicht weit.

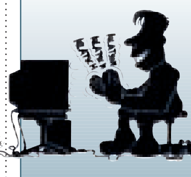


PS2 Voll erwischt: Bei kurzer Distanz ist die Shotgun erste Wahl.

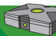
Kein Motorrad, aber...

Kopfgeldjäger Jack Wade, der Held aus dem ersten Teil, ist mittlerweile ergraut. 20 Jahre nach dem Dreamcast-Abenteuer ist seine Welt noch totalitärer geworden. 'Above' leben die rechtschaffenen Bürger, 'Below' der Bodensatz der Gesellschaft. Weil dieser Abschaum immer wieder Ärger macht, hat Jack so viel zu tun, dass er sich einen Azubi sucht. Leeza X heißt das Straßenkind, das er unter seine Fittiche nimmt.
Die Dame ist die Hauptdarstellerin in "Redemption", gelegentlich schlüpft Ihr aber wieder in die Rolle von Jack. Der Unterschied ist hier rein kosmetisch, denn beide steuern sich gleich. Stets gilt: Raum betreten, Deckung erspähen, Lage peilen. Je nach Gegneranzahl sucht Ihr die offene Konfrontation oder schaltet die Feinde möglichst lautlos aus. Ist die Luft rein, plündert Ihr Munition und Schlüsselgegenstände von den Toten, sucht nach Codes oder Datenterminals und springt dabei auch schon mal über gähnende Abgründe oder lodernde Flammen. Bei der Orientierung hilft Euch die stets eingeblendete Karte im oberen Bildschirm-Eck, die auch alle Feinde in der Gegend zeigt. Das ist praktisch, denn so könnt Ihr selbst hinter Deckung versteckt immer genau die Position der Kontrahenten bestimmen. Aufgepeppt wird das simple Spielprinzip von Denksportaufgaben, die es durchaus in sich haben. Ihr müsst nicht nur Schlüssel A zu Tür B tragen, sondern auch komplizierte Zeichenfolgen knacken oder mit Eurem Iris-Scanner die Gegend nach versteckten Informationen absuchen. So kämpft Ihr Euch durch den Großstadt-Untergrund, wobei Ihr von Zwischengegnern wie der Macheten-Emanze Che aufgehalten werdet. Im Hintergrund dröhnen amüsante Botschaften der Regierung an ihr Volk aus den Lautsprechern – leider nur in Stereo. *dm*

David Mohr



"Headhunter Redemption" ist wie ein Actionfilm von der Stange: Einfach gemacht, aber trotzdem unterhaltsam wenn man in der richtigen Stimmung ist. Nur dann verzeiht Ihr nämlich die etwas hakelige Steuerung, die eine gewisse Eingewöhnungszeit braucht. Habt Ihr das überstanden, bietet der Titel solide Actionkost mit einer Extraportion Denksport. Das ist herausfordernd und dank der stimmigen Atmosphäre auch ziemlich gut, aber eben nie wirklich herausragend brillant. Man fragt sich schon, warum die Optik ständig so seltsam verwaschen anmutet. Über die langweiligen Umgebungstexturen täuscht das jedenfalls nicht hinweg. Auch akustisch hätte Amuze etwas draufpacken können, Stereo allein ist heutzutage etwas schwach.


Playstation 2

Xbox

Silent Hill 4 The Room


PS2 Aufgerüstet: Die bizarren Gegenspieler erweisen sich als zäh, da sie teils auch bewaffnet sind. Später müsst Ihr auch noch gezielten Bleikugeln ausweichen.


XB Dreh- und Angelpunkt: Im Appartment genießt Ihr den Blick aus den Fenstern, regeniert Euch oder versucht vergeblich, die Haustür aufzubekommen.

Fixer Nachschub: Ein gutes Jahr ist seit dem letzten Besuch in "Silent Hill" vergangen und schon überraschen die Konami-Jungs aus Tokio mit der Fortsetzung "The Room". Der Name ist Konzept: Ihr schlüpft in die Rolle des Durch-und-Durch-Normalos Henry Townshend, dessen Leben sich schlagartig ändert. Sein Appartment wurde nämlich vor fünf Tagen mysteriös versiegelt: Es gibt kein Entkommen – nur ein Blick durch den Türspion und aus den Fenstern bleibt sein einziger Kontakt nach draußen. Sein einziger? Nicht ganz, denn unvermittelt taucht ein kreisrundes Loch in seinem Badezimmer auf, das in unbekannte Welten führt. Ihm bleibt keine Wahl ...

Room-Service

Vor seiner ersten Expedition steht jedoch eine gründliche Untersuchung des Appartments an: In Ego-Sicht erforscht Ihr die engen Räumlichkeiten. Neben rätselhaften Notizen und einem (fast) nicht funktionierenden Telefon wartet hier eine Item-Kiste nach "Resident Evil"-Vorbild, in der Ihr Gegenstände lagert. Der Grund: Euer Inventar ist seit neuem auf zehn Items begrenzt. Daneben findet sich noch ein höchst pikantes Guckloch zur netten Nachbarin und der einzige Speicherpunkt des Spiels. Genau deswegen stattet Ihr besser Eurem Wohnungs-"Stützpunkt" regelmäßig einen Besuch ab.
Doch zurück zu besagtem Tunnel: Das Loch führt Henry an allerlei mysteriöse Orte. In den Einzel-Episoden außerhalb der Wohnung kommt wieder die konventionelle Third-Person-Perspektive zum Einsatz. Anfangs landet Ihr in der hiesigen U-Bahn-Station – doch etwas stimmt nicht. Hier ist keine Menschenseele zu finden und bizarre Monster-Hunde lauern hinter jeder Ecke.
Wie gut, dass sich in "Silent Hill 4" eine reiche Auswahl an Waffen wiederfindet: Vom Stahlrohr über Pistole und Revolver bekämpft Ihr die böse Brut auch mit Axt oder Motorsäge. Per Schultertaste visiert Ihr den nächsten Gegner automatisch an und kloppt ihn per Knopfdruck bzw. blast ihm eine Bleiladung in seinen fauligen Körper. Praktisch: Je länger Ihr den Schlag-Button drückt, umso mächtiger wird der nächste Schlag.
Nach einigen Spielminuten tauchen aber die ersten Geister auf, die durch Wände auch Räume wechseln kön-

"Die andere Seite repräsentiert unseren Verstand"

Im Gespräch mit den Machern von "Silent Hill 4: The Room"


Im MAN!AC-Interview: Chef-Designer Masashi Tsyboyama (links) – rechts Produzent und Komponist Akira Yamaoka.

MAN!AC: Worum geht es bei der 'anderen Seite'?
Tsyboyama: Bei allen "Silent Hill"-Teilen wollen Menschen und ihre Psychologie etwas ausdrücken, sei es Traum, Tagtraum oder Halluzination. Wir wollen den menschlichen Verstand mit der anderen Welt lebendig machen. Diese Welt repräsentiert also unseren Verstand.

MAN!AC: Spielt sich die 'andere Seite' also nur im Kopf der Charaktere ab?
Tsyboyama: Ja, in Teil 1 und 2 wird die Vorstellung Realität durch den Ort Silent Hill. Beim vierten Teil geht es aber um die Vorstellung eines Mörders. Da ist es ein wenig anders.

MAN!AC: Ist "Silent Hill" eine Art Strafe für Mörder?
Yamaoka: Das könnte man von "Silent Hill 2" sagen, aber nicht vom vierten Teil. Der Hauptcharakter Henry geht in andere Welten, aber er wird nicht bestraft. Er wird vielmehr unversehens in die Sache verwickelt.

MAN!AC: Woher kommen diese bizarren Monster in "Silent Hill"?
Tsyboyama: Im vierten Teil entstehen sie durch die Vorstellungen des Killers. Die Kreaturen sehen hier menschlicher aus. Wir wollten nun etwas anderes schaffen als in den vorigen Szenarios.

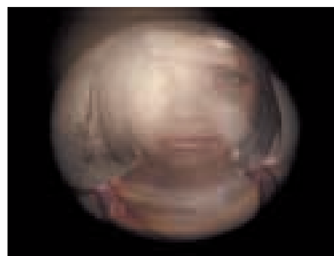
MAN!AC: In "Silent Hill 4" dominieren helle Szenarien. Es gibt keine Taschenlampe oder Radio mehr.
Tsyboyama: Wir wollten Veränderungen – so entfielen Taschenlampe und Radio diesmal. Bei den vorigen Teilen ging es um den Horror der Dunkelheit. Da waren Taschenlampe und Radio nötig, um dies auszudrücken. Nun sieht man den Horror, durch den man schreitet – das ist der Hauptunterschied.

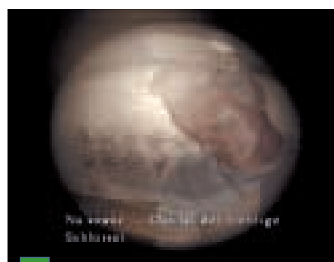
MAN!AC: Was hat es mit dem Hasen auf sich?
Tsyboyama: Der Hase kam zuerst im Vergnügungspark in "Silent Hill 3" vor. Wir bekamen viel positive Resonanz – viele Fans mochten den Hasen. So wurde er auch ein Charakter in "Silent Hill 4".

MAN!AC: Ist das Entwickler-Team zufrieden mit Teil 4?
Yamaoka: Wir sind nicht zufrieden. Aber dasselbe galt schon für die vorigen Teile. Wenn Du mit etwas zufrieden bist, ist es erledigt. Dann bist Du vielleicht auch fertig mit der Industrie oder dem Leben. Wir mussten Veränderungen einbringen, vielleicht schrecken wir damit Fans auch ab. Hätten wir dagegen keine Neuerungen vorgenommen, langweilen sich unter Umständen alle 'Normalspieler'.

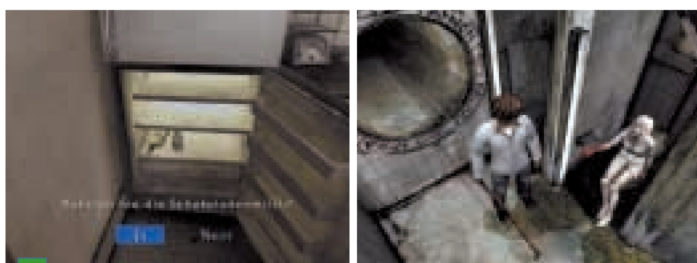


PS2 Herzflattern: Als besonders unangenehm erweisen sich die schwebenden Geister, die Euch schon Energie entziehen, sobald Ihr nur in deren Nähe kommt.

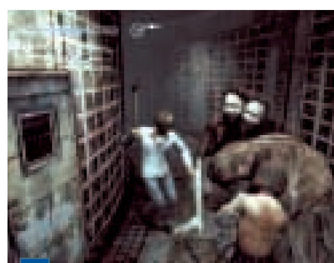




XB Mit dem Türspion beobachtet Ihr Ereignisse auf dem Flur.



XB Einige Rätsel beziehen das Appartment mit ein – neben einer süßen Schokolademilch für Leckermäuler führt auch mal ein Telefonanruf zum nächsten Hinweis.



PS2 Später seid Ihr zu zweit unterwegs, was auch Kämpfe erleichtert.

nen. Fies: Beim Schlagabtausch zieht Ihr immer den Kürzeren – die Burschen sind nämlich unsterblich. Gut, dass Ihr deren mächtigen Angriffen auf Knopfdruck fix seitlich ausweicht. So könnt Ihr die Wesen nur zeitweise betäuben oder mit seltenen Schwertern im wahrsten Sinne des Wortes festnageln.

Psycho-Szenarien

Nach der ersten Episode geht es weiter in einen düsteren Wald samt verschlossenem Waisenhaus. Unter anderem folgt noch ein mehrstöckiger Gefängnisturm, der so manch grausige Überraschung parat hält und ein verlassenes Krankenhaus – durchgedrehte Rollstühle inklusive! Nach und nach enthüllt sich dabei das Geheimnis um einen Massenmörder, der schon einmal... Nein! Mehr verraten wir an dieser Stelle nicht.

Fans werden vergeblich nach dem "Warn"-Radio und der obligatorischen Taschenlampe suchen. Die durchweg hellen Szenarien machen Letztere nämlich überflüssig. Auch die Monster kündigen sich oft schon durch bizzare oder kreischende Laute an.

Mehr Action,...

...weniger Rätsel könnte das Motto von "Silent Hill 4" lauten. Letztere fordern nicht allzu oft Eure Gehirnzellen. Neben Suchereien nach dem richtigen Schlüsselgegenstand kommt jedoch ein netter Ansatz zum Zuge: Manchmal wird Henrys Appartment in Puzzeleien miteinbezogen – ein steter Wechsel zwischen Wohnung und Außenwelt steht also öfter auf dem Programm.

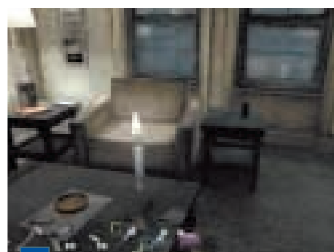
Grafisch bewegt sich die vierte "Silent Hill"-Inkarnation etwas unter dem Höhenflug des Vorgängers. Durch die nicht mehr vorhandene Dunkelheit vermittelt sie trotz Texturvielfalt eine geringere Atmosphäre als die Vorgänger. Daneben kommen die genialen Mimiken aller Protagonisten in den spärlich gestreuten Echtzeit-Zwischensequenzen leider zu selten zum Einsatz.

Auch die Soundkulisse kann mit den vorigen Teilen nicht ganz mithalten. Zwar begeistert Komponist Akira Yamaoka erneut mit wahnsinnig melancholischen Melodien samt Ohrwurmgarantie – jedoch kommen auch diese im Laufe des Spiels zu spärlich vor. *ts*

Thomas Stuchlik



Viele Neuerungen, ein spannendes Setting, aber doch nur Stangenware? Während sich Horror-Fans anfangs an der Raumangst des verschlossenen Appartments und verschiedener Welten erfreuen, folgt gerade bei Serien-Kennern bald Ernüchterung, denn der Titel baut nach der ersten Spielhälfte stark ab. Das liegt zum einen an der Wiederholung der Szenarien, der ausgelutschten Eskortierung eines Schützlings wie an den unbesiegbaren Geistern und einem ebenso unsterblichen Gegner, der Euch ab der zweiten Spielhälfte folgt. Verbreiten Letztere anfangs wohligen Schauer, nerven diese nach einiger Zeit nur noch – das beabsichtigte Gefühl des Gejagten kommt kaum auf. Auch die manchmal nicht drehbare Kamera zerrt bei Kämpfen und beim Erkunden am Nervenkostüm. Fans werden daneben mit dem hohen Action-Anteil und relativ wenig Rätsel-Kost überrascht. Trotzdem kann der Titel durch das Wohnungs-Konzept und dessen klaustrophobischer Wirkung überzeugen. Auch die im wahrsten Sinne mörderische (aber weniger überraschende) Story fordert zum steten Weiterspielen.



PS2 Später suchen Euch Poltergeister sogar in Eurer Wohnung heim. Erwehrt Euch der Dämonen mit Kerzen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.sh2004.com

Pro
+ klaustrophobische Atmosphäre
+ nervenaufreibende Story
+ verbessertes Kampfsystem

Contra
– Szenarien wiederholen sich
– nervige Geisterwesen
– teils störrische Kamera

Alternativen:

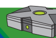
PS2	Silent Hill 3 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Silent Hill 2 Inner Fears (86%, MAN!AC 11/02)
NGC	Resident Evil (90%, MAN!AC 10/02)

Silent Hill 4: The Room

Playstation 2 Grafik 85 % Sound 83 % – **76 %** Spielspaß

Xbox Grafik 83 % Sound 83 % – **76 %** Spielspaß

Klaustrophobischer Psychothriller mit spannender Story, aber spielerischen Mängeln.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Terminator 3 The Redemption

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 (✓), 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, ProLogic 2

Terminator 3: The Redemption

Playstation 2: 55 % Spielspaß – Grafik 77 %, Sound 71 %

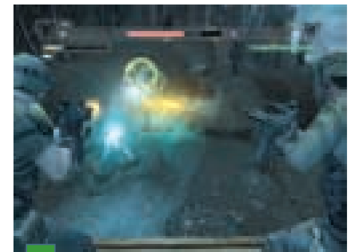
Xbox: 55 % Spielspaß – Grafik 79 %, Sound 71 %

Gamecube: 55 % Spielspaß – Grafik 79 %, Sound 71 %

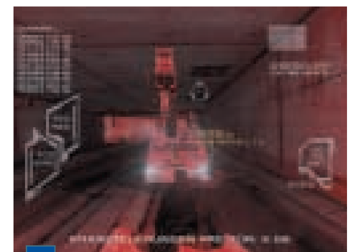
Optisch ansprechende, aber abwechslungsarme Dauerfeuer-Action ohne spielerischen Gehalt.



XB Einer gegen alle: Mit dem gekaperten Panzer ballert sich Arnie seinen Weg durch zahlreiche Maschinen-Gegner bis zum Skynet-Bunker frei.



XB Im Coop-Modus schwenkt der Hubschrauber über das Schlachtfeld.



PS2 Mit eingeschalteter Scan-Vision fügt Ihr dem Gegner mehr Schaden zu.

Nach zwei enttäuschenden "Terminator"-Spielen hat Atari noch nicht genug und schickt den digitalen Arnold erneut in die Schlacht. "Terminator 3: The Redemption" folgt dabei grob der Handlung des letzten Kinofilms: Als umgepolter Killer-Roboter kämpft Ihr Euch im Jahr 2032 für die Widerstandsbewegung zum Skynet-Hauptquartier durch. Dort sollt Ihr mittels Zeitreise Rebellenführer John Connor vor der Terminatrix beschützen. Unterwegs gilt es, aus der Third-Person-Perspektive unzählige Roboter, Kampfpanzer und Schlachtschiffe zu zerstören.

Freie Fahrt für Arnie

Dem übermächtigen Skynet-Imperium tritt der Digi-Schwarzenegger mit gewohnt coolen Sprüchen und doppelläufigen Knarren entgegen, vertraut in puncto Fortbewegung aber auf motorisierte Unterstützung. Nur kurze Levelabschnitte legt Ihr zu Fuß zurück. Meist nimmt Arnie die Gegnerhorden aus einem Helikopter, Jeep oder Panzer unter Beschuss, während der Terminator die Vehikel durch die linearen Levels steuert. Neigt sich der Energievorrat Eures fahrbaren Untersatzes dem Ende, könnt Ihr in einigen Fällen das zerstörte Fahrzeug austauschen. Per Knopfdruck hopst Euer Held dann von seiner Blechmühle und übernimmt dreist die Kontrolle eines feindlichen Gefährts. Neben dem Verschrotten zahlloser Roboter gibt's auch noch andere Aufgaben: In wilden Verfolgungsjagden müsst Ihr Skynet-Vehikel zur Strecke bringen oder mit John Conner vor der anrückenden Terminatrix flüchten. Mehr als kontrolliertes Ballern auf die Gegnerschar wird Euch allerdings nicht abverlangt. Unterschiedliche Schlag-Combos oder die nützliche Scan-Vision kommen nur selten zum Einsatz. Noch weniger Tiefgang bietet der Coop-Modus: Vom Hubschrauber nehmen zwei Spieler die Roboterarmee unter Dauerbeschuss. *jw*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Paradigm, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

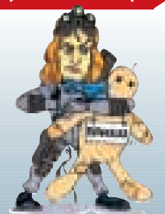
Pro
+ detaillierte Grafik
+ effektvolle Dauerballerei
+ unterschiedliche Nahkampfangriffe

Contra
- keine Rücksetzpunkte
- abwechslungsarmes Missionsdesign
- langweiliger Coop-Modus

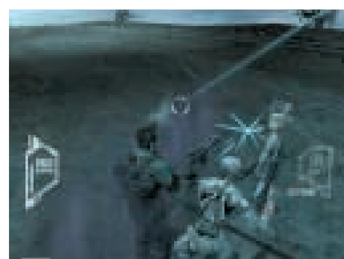
Alternativen:

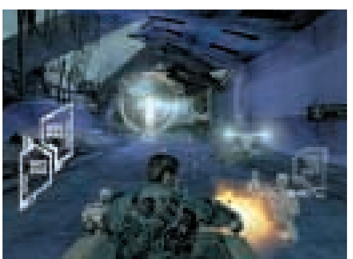
PS2	Star Wars: The Clone Wars (71%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Star Wars: The Clone Wars (74%, MAN!AC 06/03)
NGC	Star Wars: The Clone Wars (72%, MAN!AC 01/03)

Janina Wintermayr



Böse Zungen behaupten, das Beste am letzten "Terminator"-Titel sei die spielbare Demo zu "Terminator 3: The Redemption". Sonderlich ausgereifter präsentiert sich der Nachfolger aber nicht. Schon nach kurzer Zeit macht sich angesichts der stupiden Ballerorgie Langeweile breit und in späteren Levels muss aufgrund fehlender Rücksetzpunkte sowie zahllos nachrückender Gegner mit Frustanfällen gerechnet werden. Auch wenn Story- und Coop-Modus spielerischen Tiefgang vermissen lassen, gelingt es Paradigm zumindest optisch das "Terminator"-Flair einzufangen: Düstere Polygonkulissen, detaillierte Gegnermodelle sowie ein Digi-Arnie, der nach jedem Treffer ein Stück seiner Metallhaut einbüßt, schmeicheln dem Auge.





NGC Feindliche Terminatoren greifen nicht nur am Boden an, sondern krallen sich auch an Eurem Fahrzeug fest. Schießt die blechernen Mitfahrer ab.



Crash Twinsanity

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Traveller's Tales, UK
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.t-tales.com

Pro
+ kongeniales Duo sorgt für frischen Wind
+ traditioneller Hüpfer mit viel Tam-Tam
+ abgefahrener Ren&Stimpy-Humor
+ kurios-verrückter Soundtrack,...

Contra
- ...der übel gelaunte Nichtspieler nervt
- teils schlecht positionierte Kamera

Alternativen:

PS2	Whiplash (74%, MAN!AC 03/04)
Xbox	Whiplash (75%, MAN!AC 03/04)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Crash Twinsanity

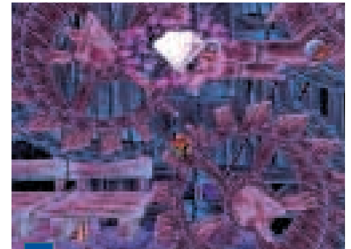
Playstation 2: Grafik 77 % – Sound 73 % – **80 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 75 % – Sound 73 % – **80 %** Spielspaß

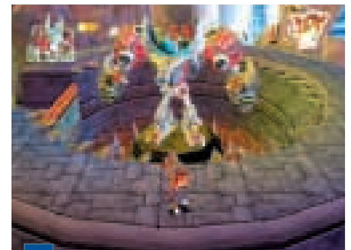
Klassischer Hüpfer mit kniffligen Sprungeinlagen, gewürzt mit frischen Zweierteam-Ideen.



XB Laser-Augen-OP mal anders: Während sich Crash und Cortex um den Edelstein zanken, versucht Euch die Götzenfigur ein Branding zu verpassen.



PS2 Da kugelst du dich vor Lachen: Crash und Cortex prügeln sich im Holzzahnrad.



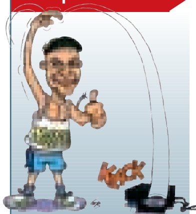
PS2 Nichts für Anfänger: Nach dem Tutorial wartet dieser Riesen-Mech.

Jetzt geht's entscheidend zu weit: Abtrünnige Aliens wollen Crashs Paradies zerstören. Da der immerböse Cortex die Hauptschuld daran trägt, schnappt sich die Beutelratte den verrückten Professor als Anhängsel. Dieser willigt widerwillig in die Zweckgemeinschaft ein und so entstehen kuriose Hüpfsequenzen, die selbst das "Whiplash"-Duo vor Neid erblassen lassen.

Ein Cortex für alle Fälle

Die verkleidete Blondlocke Cortex weist Euch zu Beginn in die Welt der Doppelsprünge und Wirbelattacken ein. Nach einem kurzen Intermezzo am Strand und im Dschungel trefft Ihr bereits auf einen üblen Beutelratten-Mech. Zieht ihm den Stromstecker raus und genießt Cortex' Tobanfall. Danach geht's erst richtig los. Fortan kugelt Ihr zu zweit prügelnd durch Edelsteinhöhlen, schmeißt Cortex in den Rachen von einem üblen Obermotz oder rettet den Bärtigen vor 1.000 Gefahren. Natürlich durchlebt Ihr mit Wuschelpeter und Bartakus auch zahlreiche Paradedisziplinen der Beutelratte: Ihr flieht Richtung Bildschirm vor anrückenden Gefahren, rollt als menschlich-tierische Eiskugel blitzschnell den Hang hinunter oder hüpft in haarsträubenden 3D- und 2D-Abschnitten ans rettende Ziel. Damit Ihr nicht tausend Tode sterbt, solltet Ihr Nitro-Kisten vermeiden, dafür fleißig Leben spendende Äpfel und Leben schützende Aku-Aku-Masken sammeln. Das bunte Treiben wird dabei von aberwitzigen Acapella-Gesängen untermalt, Freunde von derbem Ren&Stimpy-Humor lachen über die humorvollen Dialoge. *rf*

Raphael Fiore



Die dümmliche Beutelratte und sein verrückter Erzfeind im Team sorgen für frischen Hüpfwind: Ähnlich wie in "Whiplash" nutzt Ihr den Partner zwar meist für derbe Angriffstaktiken oder zum Aktivieren von weit entfernten Schaltern, doch im Gegensatz zum Konkurrenten sorgen dutzende abwechslungsreiche Levels für gehörig Langzeitmotivation. Wer darüber hinaus den derben Humor von Ren&Stimpy schätzt, freut sich doppelt: Noch nie habt Ihr Crash dermaßen stupide erlebt – nachdem ihn sein Erzfeind Cortex zum neuen Busenfreund erklärt hat, schaut Wuschelpeter Crash dermaßen verdutzt drein, dass sich selbst störrische Gesellen ein Lachen nicht verkneifen können. Ganz anders sieht es jedoch bei der bizarren Musik aus, diese spaltet die Redaktion unweigerlich in zwei Lager: Matthias und ich pfeifen freudig die witzigen Melodien mit, während Ulrich und Thomas schon innerhalb kürzester Zeit nach einem Mute-Knopf Ausschau halten. Ein weiteres Problem: Der teils unkonzentrierte Kameramann – ab und an spielt sich das Geschehen außerhalb des Blickwinkels ab. Nichtsdestotrotz: ein bunter und witziger Hüpfer mit frischen Ideen.



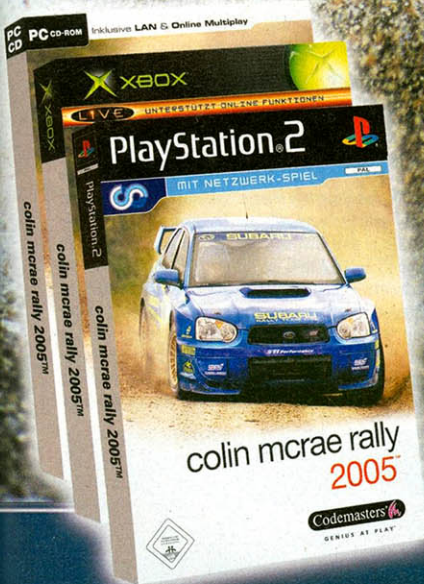
XB Abgefahren: Der coole Crash boardet lässig auf Dude Cortex. Aber Vorsicht – die explosive Pinguin-Gang sitzt Euch im Nacken.



XB In "Crash Twinsanity" stoßt Ihr auf etliche Oldschool-Hüpfelemente: Trefft etwa Donkey Kongs Vetter Mr. Nashorn.

colin mcrae rally 2005™ kommt.

aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/man
und gewinne die Hammer-Maschine!*














Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

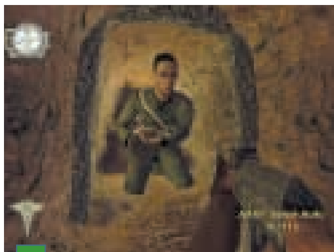
Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashs, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu…

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Men of Valor


XB Sucht im Tunnelsystem der Vietcong nach Kriegsdokumenten.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		12	
Online		12	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · Lightgun · Flight-Stick · Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9 · ✓ Dolby Digital · Downloads · 60Hz · Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: 2015
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vup-interactive.de

Pro
+ atmosphärisches Kriegsszenario
+ kurzweilige Dauer-Action
+ gelungener Multiplayer-Modus

Contra
- teils dümmliche CPU-Gegner
- regelmäßige Grafik-Ruckler
- ungenaue Steuerung

Alternativen:
PS2 Shellshock Nam '67 (71%, MAN!AC 10/04)
Xbox Shellshock Nam '67 (73%, MAN!AC 10/04)
NGC Turok Evolution (83%, MAN!AC 12/02)

Men of Valor
Xbox
Grafik 74 %
Sound 79 %
72 % Spielspaß

Kurzweilige, aber mitunter stupide Dschungel-Ballerei mit Schwächen in puncto Steuerung.


XB Gut getarnt, aber nicht sehr clever. Oft könnt Ihr Euch unbemerkt an im dichten Gras oder hinter Büschen versteckte Gegner heranschleichen.

Mit dem PC-Shooter "Medal of Honor: Allied Assault" stellte das Entwicklerstudio 2015 seine Qualitäten in Sachen Kriegsspiele bereits unter Beweis. Gute Voraussetzungen also für eine weitere Ego-Knallerei, die sich dem heiklen Thema Krieg interaktiv annimmt. Dem aktuellen Trend folgend verschlägt es Euch in "Men of Valor" in den dichten Dschungel Vietnams.

Krieg an allen Fronten

Ihr schlüpft in die Rolle eines afroamerikanischen Marine, der seine Dienstzeit in Fernost bisher mit Football und Poker verbracht hat. Die Zeit des Faulenzens aber ist vorbei, denn vier große Operationen mit jeweils zwei bis vier Untermissionen warten auf Euren unerfahrenen Jungkämpfer. Da wollen eingekesselte Kameraden befreit, feindliche Kommandeure gefangen genommen oder Tunnelverstecke des Vietcong ausgehoben werden. Im Schlachtgetümmel immer mit dabei: Selbstständig agierende KI-Kumpanen, die Euch durch den Dschungel folgen, Feuerschutz geben sowie Sprengfallen entschärfen.

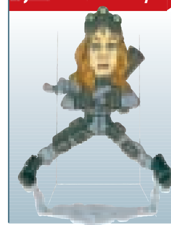
Wie jeder andere Kriegs-Shooter bietet auch "Men of Valor" eine Reihe authentischer Schießprügel: Von


XB Offene Flächen sind eher selten. Meist schlagt Ihr Euch durchs Unterholz.

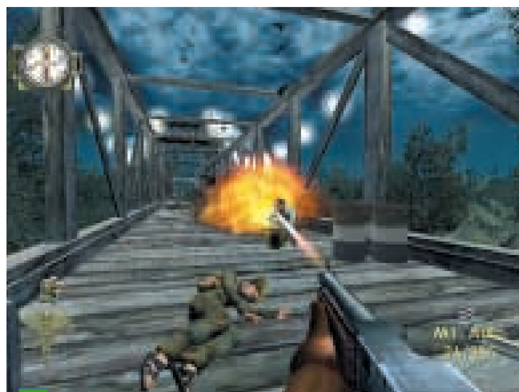
Pistole über Maschinengewehr bis zu verschiedenen Granaten reicht die Auswahl. Davon dürft Ihr allerdings nur vier Exemplare mit Euch herumtragen. Unpassende oder leer geschossene Waffen lassen sich aber problemlos gegen Gewehre gefallener Kameraden oder getöteter Gegner austauschen. Erschossene Vietcong versorgen Euch zudem mit Munition und Heilutensilien. Im Hinblick auf das nicht vorhandene Inventar ist Leichenfledderei nicht nur nützlich, sondern auch (überlebens-)notwendig. Eure CPU-Kollegen heilen sich indes selbst. Wer trotzdem lieber auf menschliche Unterstützung vertraut, kann die Solokampagne auf Wunsch im Coop-Modus bestreiten. Deathmatch-Fans kommen bei "Men of Valor" ebenfalls auf ihre Kosten – per Splitscreen, System-Link oder Xbox Live.

Wer nicht gerade an einem Match oder einer Mission teilnimmt, erfreut sich am informativen Ladebildschirm, der interessante Fakten zum Vietnam-Krieg bereithält. *jw*

Janina Wintermayr



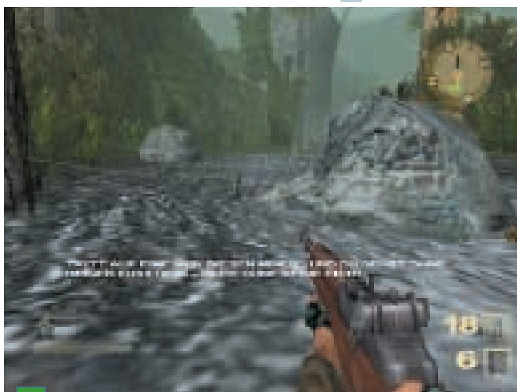
Dschungel-Action auf Taktik-Sparflamme: Ballern am laufenden Band – in "Men of Valor" dank des linearen Missionsablaufs und der leicht unterbelichteten Gegner kein Problem. Wie am Fließband läuft Euch der Vietcong-Kader vor die Flinte und lässt sich bereitwillig über den Haufen schießen. Eure US-Kumpels agieren teils nicht cleverer, sind dafür so gut wie unverwundbar. Schwerwiegender als die schwache CPU-Intelligenz wiegt die ungenaue Steuerung, die präzises Zielen fast unmöglich macht – in Kombination mit einer dezent ruckeligen Grafik nicht gerade Shooter-freundlich. Nichtsdestotrotz bietet "Men of Valor" ein kurzweiliges und spannend präsentiertes Kriegsszenario. Zocker, die auf eine taktische Komponente verzichten können, dürfen einen Blick riskieren.


XB Nonstop-Action: Bei den Massengefechten laufen Euch lebensmüde Vietcong-Soldaten scharenweise vor die Flinte.


XB Ob CPU-Soldat oder Mitspieler: Steht Euren Kampfkumpanen auch in brenzligen Situationen bei.

Vietcong: Purple Haze


XB Sperrige Waffen wie der Granatwerfer sind nur im offenen Gelände sinnvoll. Benutzt ansonsten kleine Kaliber.


XB Achtet auf versteckte Sprengfallen. Euer Kundschafter hilft Euch dabei, die tödlichen Überraschungen aufzuspüren.

Der Vietnam-Krieg als Erfolgskonzept: Mit "Vietcong: Purple Haze" kommt dieses Jahr bereits die vierte Dschungel-Action in die Läden. Für Bildschirm-Rambos ist die taktisch angehauchte Urwaldschlacht allerdings nicht geeignet.

Gemeinsam sind wir stark

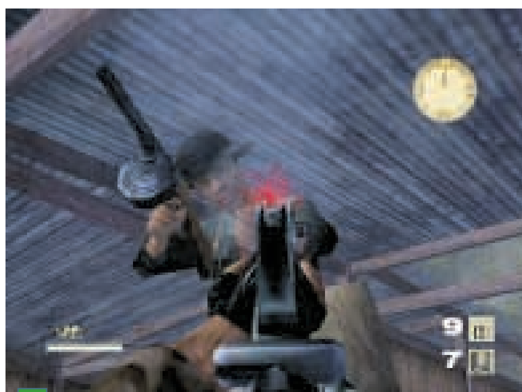
Schon in der ersten von 19 Missionen wird deutlich, dass vor allem Teamgeist Euer Überleben sichert. Unterwegs mit einem kleinen Trupp bestehend aus Kundschafter, Arzt, Techniker, Funker und MG-Schütze, gilt es deren Vorzüge gewinnbringend einzusetzen. Über ein simples Befehlsmenü lassen sich sowohl einzelne Soldaten wie die ganze Gruppe ansprechen. Während das Team auf die Kommandos 'Folgen', 'Angriff', 'Ausschwärmen' und 'Position halten' folgt, lösen direkte Zurufe unterschiedliche Reaktionen aus: Vom Techniker erhaltet Ihr Munition, der Arzt bandagiert Eure Wunden und der Kundschafter übernimmt die Führung der Truppe. Letzterer ist neben dem Feldsanitäter Eure wichtigste Ansprechperson im Dschungel. Nur der einheimische Soldat warnt vor versteckten Sprengfallen und Vietcong-Kämpfern und führt Euch zielgerichtet durch den Urwald.

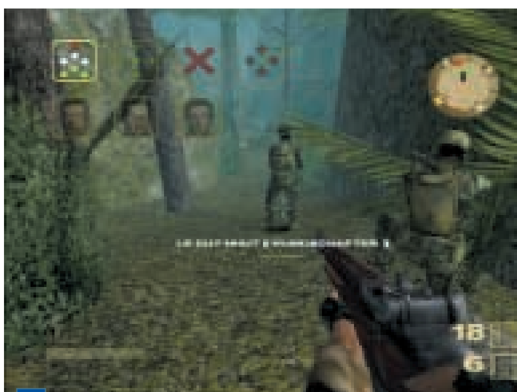
Neben Kontrollgängen durch Feindesgebiet stehen auf dem Missionsplan u.a. Aufklärungs- und Rettungseinsätze sowie das Stürmen von Gefechtsstellungen. In einer Nacht- und Nebelaktion seid Ihr bei der Zerstörung eines Waffendepots gar auf Euch alleine gestellt. Alle Missionen der Solokampagne können auch einzeln angewählt und nochmals gespielt werden. Xbox-Besitzer freuen sich zudem über einen Online-Modus mit Deathmatch- und Coop-Kämpfen. Weitere Vorteile der Xbox-Version: hübschere Grafik, flüssigerer Spielablauf und die Möglichkeit, innerhalb einer Mission zu speichern. *jw*

Janina Wintermayr



Taktik im Dschungel geht doch: Wo andere Action-Titel mit Vietnam-Thematik kläglich versagt haben, funktioniert "Vietcong: Purple Haze" problemlos – und das ohne kompliziertes Kommandosystem. Mit einfachen Befehlen und strategischem Vorgehen sichert Ihr das Überleben Eurer Truppe im feindlichen Territorium. Einen Haken hat die Sache allerdings: Nur wer auf Schritt und Tritt dem einheimischen Kundschafter folgt, kann sicher sein, nicht in einen Hinterhalt zu geraten oder in eine Stolperfalle zu treten. Der Gänsemarsch durch den Dschungel gestaltet sich zudem mitunter recht langwierig, da die digitalen Kollegen in verwinkelten Urwaldgebieten regelmäßig an Bäumen oder Steinen hängen bleiben. Dezent frustig wird ein Einsatz dann nur bei der PS2-Version – denn Xbox-Besitzer dürfen ihren Spielfortschritt beliebig oft sichern. Dank großzügiger Hilfe der Team-Kameraden sind die relativ kurzen Missionen auf der Sony-Konsole trotzdem gut zu schaffen. Ebenfalls Xbox-exklusiv: der Online-Modus mit sechs Spielvarianten. Auch in optischer Hinsicht ziehe ich trotz geringer Weitsicht und manch fader Textur die Xbox-Fassung vor.


XB Auge in Auge mit dem Feind: So nah kommt Ihr einem Vietcong-Kämpfer nur im Schutz der Dunkelheit.


PS2 Kommando-Interface: Schickt das ganze Team in den Kampf oder ruft einzelne Mitglieder zu Eurer Position.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	10	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

Entwickler: Pterodon / Illusion, CZ
Hersteller: Gathering / Take 2
Website: www.vietcong-game.de

Pro
+ einfaches Kommando-Interface
+ packende Dschungelatmosphäre
+ stimmiger Soundtrack aus den 60ern

Contra
- KI-Soldaten bleiben an Bäumen hängen
- kaum Abwechslung bei den Missionen
- geringe Weitsicht

Alternativen:

PS2	**Medal of Honor: Rising Sun** (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox	**Men of Valor** (72%, MAN!AC 11/04)
NGC	**Turok Evolution** (83%, MAN!AC 12/02)

Vietcong: Purple Haze

Playstation 2 – Grafik 71 % – Sound 77 % – **73 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 76 % – Sound 79 % – **76 %** Spielspaß

Hier wird Teamgeist groß geschrieben: stimmiger Shooter im vietnamesischen Dschungel.

Worms Forts unter Belagerung

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	4	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 45/55 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team 17, England
Hersteller: Atari
Website: www.wormsforts.com

Pro
+ talentierte Wurmsoldaten
+ mehr Taktik dank Festungen
+ vielseitige Missionen
+ klasse im Mehrspieler-Modus

Contra
- manchmal dämliche Kameraposition
- CPU-Züge lassen sich nicht abkürzen

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Worms: Forts unter Belagerung

Playstation 2 — Grafik 69 % Sound 60 % — 73 % Spielspaß

Xbox — Grafik 74 % Sound 60 % — 75 % Spielspaß

Würmerkrieg, jetzt noch kniffliger: Xbox-Spieler genießen saubere Grafik und Online-Matches!



XB Ratternde Rohre: Die Minigun feuert einen Kugelhagel auf die feindliche Festung, Ihr müsst aber exakt zielen!



XB Feuer und Rauch sorgen für Schlachtfeld-Atmosphäre, der Feind kann die Arena aber auch überschwemmen!

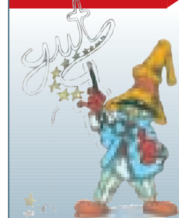
Nach ihrer etwas tristen 3D-Premiere (MAN!AC 12/03) starten die putzigen Team-17-Würmer einen erneuten Angriff auf Eure Lachmuskeln: Mehr Witz bringen aber nicht nur die neuen Aufbaustrategieelemente ins Spiel, insgesamt 20 Missionen nehmen historische Schauplätze wie die Schlacht um Troja und die Suche nach dem heiligen Gral auf die Schippe. Außerdem erwarten Euch zehn Prüfungskämpfe, in denen Ihr etwa ein ganzes Heer doofer oder nur wenige, aber besonders gut verschanzte Würmer bekämpft. Diesmal gibt's für Eure Mühen auch jede Menge Belohnungen: Neben Klamauk-Filmen und -Bildern lassen sich insgesamt 30 Waffen, 15 Gebäude und zehn Werkzeuge erspielen. Natürlich stürmt Ihr auch den Mehrspieler-Modus für bis zu vier Freunde, in dem sich Teams, Regeln und Ausrüstung beliebig arrangieren lassen: Xbox-Live-Zocker kämpfen sogar im Internet!

Haltet die Stellung!

Auf den ersten Blick funktioniert "Forts unter Belagerung" wie der Vorgänger: Schützlinge und Feinde stehen sich in verschiedenen 3D-Arealen gegenüber und agieren abwechselnd – in jeder Runde habt Ihr 45 Sekunden, um mit Eurem Wurm in eine vorteilhafte Schussposition zu hüpfen und dem Feind Rakete, Splittergranaten oder gar Nashorn vor den Latz zu knallen. Jede Waffe hat individuelle Vorzüge, etwa ballistische Flugbahn, flächendeckender Schaden oder Fernlenkfunktion.

Neuerdings besetzt jedes Team aber eine zerstörbare Festung, die Ihr verteidigt, repariert sowie mit Türmen und Außenposten erweitert: Sie dient Euch nicht nur zum Schutz, sondern ermöglicht auch den Einsatz wuchtiger Wummen wie Katapult und Mini-Gun. Die vielen Teilmissionen binden das neue Element ins Kampfgeschehen ein: Ihr müsst z.B. Verbündete schützen oder im Kreuzfeuer Anlagen errichten. *oe*

Oliver Ehrle



Neuer Schwung im Sandkastenkrieg: Mit kniffligen Missionen und neuem Festungsbau macht Team 17 die Schlachten spannender und facettenreicher, zumal die Spaßplots den Kämpfen endlich einen Sinn geben. Die bis zu vier Teams halten sich jetzt an die Basis, das macht das Geschehen übersichtlicher und Mehrfachtreffer wahrscheinlicher. Verbessert wurde auch die Grafik, die knallbunten Funparks bieten mehr Verstecke und wirken nicht mehr klobig. Allerdings lassen sich jetzt nur noch die Team-Gebäude zerstören, die Problem-Kamera des Vorgängers nervt immer noch – PS2-Spieler müssen sogar hässliche Polygon-Blitzer hinnehmen. Nach wie vor spielt sich "Worms" solo etwas träge, denn die Spielzüge der CPU-Gegner lassen sich nicht abkürzen.



PS2 Eine Mehrspieler-Arena aus der Vogelperspektive: Drachenpranke und Kopf könnt Ihr nicht zerstören, nur beim Nachbarn habt Ihr freies Schussfeld.



PS2 Feuerkatapult: Kamerafahrten und Schnitte zeigen die Attacken hautnah.



DTM Race Driver 2



PS2 Auf dem anspruchsvollen Bergkurs im australischen Bathurst sind mehr oder weniger kräftige Kollisionen kaum zu vermeiden.



PS2 Die bulligen Truck-Zugmaschinen brauchen lange zur Beschleunigung. Fahrfehler wirken sich daher schnell mit großen Rückständen aus.

Im Gegensatz zum Rallye-Kollegen "Colin McRae" erscheinen die "DTM Race Driver"-Titel von Codemasters wohl aus Prinzip nicht gleichzeitig auf PS2 und Xbox. Der Erstling erreichte mit einigen Monaten Verspätung die Microsoft-Hardware, Teil 2 wiederum schien bis vor kurzem gar Xbox-exklusiv geplant zu sein – so lautete zumindest die Verkündung auf dem letztjährigen X03-Event. Dabei blieb es allerdings nicht, vor einigen Monaten verkündete Codemasters die bevorstehende PS2-Umsetzung und sorgte für skeptische Gesichter: Zu sehr schien das spielerische Grundgerüst auf die überlegene Xbox-Hardware ausgerichtet zu sein. Die Veröffentlichung im Oktober steht unmittelbar bevor und die fertige Testfassung zerstreut erfolgreich die Sorgen: Dank einer nur ominös 'Fast-Lane-Processing' genannten Technik zauberten die britischen Entwickler tatsächlich alle wichtigen Raseraspekte ohne nennenswerte Abstriche auf die Sony-Konsole. Auch auf der PS2 flitzt Ihr also mit flüssigen 50 Bildern pro Sekunde gegen bis zu 21 CPU-Konkurrenten um Punkte und Pokale, lediglich der Echtzeitschattenwurf musste außen vor bleiben.



PS2 Respekt: Auch auf der PS2 bleibt der Splitscreen stets flüssig und wird von vier CPU-Kontrahenten bevölkert.

Ein Mann rast sich hoch

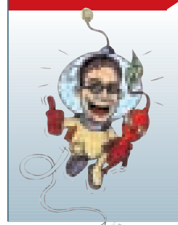
Wie auf der Xbox steht ein in acht Kapitel unterteilter Karriere-Modus mitsamt Rahmenhandlung im Mittelpunkt: Diesmal erlebt Ihr die Storysequenzen aus Eurer Perspektive in FMV-Renderfilmen, der Unsymphat Ryan McKane ist zum Glück nirgends mehr zu finden. Trotz der namensgebenden DTM-Lizenz sitzt Ihr natürlich nicht nur in Tourenwagen, sondern klemmt Euch hinter das Lenkrad zahlreicher unterschiedlicher Vehikel: Von klassischen Cabrios über Trucks und Rallye-Boliden bis hin zu Hotrods und empfindlichen Formel-Ford-Maschinen ist mit mehr als einem Dutzend Kategorien für ausreichend Abwechslung gesorgt. Insgesamt stehen Euch im Laufe der Karriere über 35 Flitzer zur Verfügung.



PS2 Die ordentlichen FMV-Sequenzen erzählen die Story gelungen weiter.

Während einige Aspekte wie die Boxenstopps gerafft und vereinfacht wurden, sorgt das neue Schadenssystem dafür, dass Pisten-Rambos nicht weit kommen: Rempler und Unfälle werden nicht nur grafisch sichtbar, sondern beeinträchtigen auch die Fahrleistung Eures Boliden. Bei angeknackster Federung und ramponiertem Motor verliert Ihr spürbar an Leistung, kapitale Unfälle mit Reifenschaden sorgen in der Regel gar für das vorzeitige Aus.

Thomas Stuchlik



So muss ein Rennspiel aussehen, dann klappt's auch mit dem Fahrvergnügen! Neben flüssiger Grafik und beeindruckender Technik begeistert vor allem wieder das Renn-Feeling und die unzähligen Autoklassen. Besonders angetan bin ich vom neuen PS2-exklusiven Pro-Simulation-Modus, der dank giftigem Fahrverhalten selbst bei Profis für neue Herausforderung sorgt. Zu bemängeln gibt's wenig: Dezent zeigt sich das PS2-typische Kantenflimmern, der Detailgrad einiger Boliden könnte etwas höher sein. Wie schon auf der Xbox fehlt in der Karriere das Qualifying sowie ein einstellbares Fahrzeug-Setup – nur in den freien Rennen finden sich diese Optionen. Dennoch kommen auch Besitzer des Vorgängers um "DTM 2" nicht herum.



XB Gefahren wird auf Untergründen jeder Art, so auch auf vereisten Kursen (links) und über Feldwege bei glühender Hitze (rechts).

Wer nicht an seiner Laufbahn arbeiten will, trainiert alternativ bei Einzelrennen und -meisterschaften oder tritt gegen menschliche Konkurrenten an: Im Splitscreen geht's zu zweit zur Sache, via Internet-Anbindung duellieren sich maximal acht Teilnehmer.

Bonus für Geduldige

Als Ausgleich für die längere Wartezeit dürfen sich PS2-Rennfahrer über einige mehr oder weniger wichtige Änderungen und Ergänzungen freuen: So wird das Kursangebot der ohnehin schon weit über 50 Pisten noch durch den spanischen Formel-1-Parcours Katalunya ergänzt. Zudem dürft Ihr bei Einzelrennen fast 100 zusätzliche Fahrzeug-/Streckenkombinationen auswählen, die auf der Xbox so nicht zulässig waren: Spezielle, auf Tempo angelegte Rennserien wie 'Global GT' und 'Koenig Speefest' finden somit auf merklich mehr Kursen statt.

Wem das Geschehen auf dem Asphalt zu leicht beherrschbar erscheint, der schaltet in den optionalen 'Pro-Simulation'-Modus, bei dem sich die Vehikel merklich schwerer dirigieren lassen – da trifft es sich gut, dass das edle Logitech-900°-Lenkrad unterstützt wird. Auch in der Karriere fielen ein paar Macken hinter den Kulissen weg, so passt sich nun der Schwierigkeitsgrad bei schlechten Fahrleistungen schneller an. Die restlichen Änderungen schließlich sind vorwiegend kosmetischer Natur: Replays von spannenden Rennen können jetzt gespeichert werden, außerdem sorgen weitere Kameraperspektiven für Ansichtsvielfalt. *us*



PS2 Die berüchtigte 'Corkscrew'-Schickane von Laguna Seca wird im Regen zur echten Herausforderung.


Ulrich Steppberger

Überraschung gelungen: Dass "DTM 2" auf der PS2 tatsächlich so verblüffend nahe an den Xbox-Bruder heranreicht, habe ich im Vorfeld nicht gedacht. Doch die Codemasters-Entwickler sind in der Tat fähige Burschen und nutzen die Sony-Konsole sehr effizient: Zugegeben, ein paar Details wie die Echtzeitschatten auf den Autos haben den Sprung nicht geschafft, trotzdem fährt die Raser-Saga besonders in den Rennklassen mit vielen Teilnehmern grafisch ganz vorne mit. Ansonsten blieb spielerisch alles weitgehend beim Alten: Dank feiner Steuerung und angenehm eingängiger Fahrphysik erlebt Ihr spannende und unterhaltsame Rennen, während der ordentliche Story-Modus für Motivation sorgt. Wer keine Xbox hat, der muss spätestens jetzt zuschlagen.



PS2 Und weg ist der Spoiler: Im Gegensatz zu den geschlossenen Karossen sind offene Flitzer wie Formel Ford oder die F1-Boliden des Master Grand Prix bei Kollisionen deutlich schadens- und dreheranfälliger.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ○ Surround
- ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox bereits erhältlich (89%, MAN!AC 05/04)
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ hervorragende Grafik ohne Makel
+ viel Abwechslung durch Autotypen
+ sehr gutes Fahrverhalten
+ Story-Modus motivierend
+ feine PS2-exklusive Extras

Contra
– einige Rennserien weniger prickelnd

Alternativen:

PS2	R: Racing (72%, MAN!AC 03/04)
Xbox	R: Racing (72%, MAN!AC 03/04)
NGC	R: Racing (72%, MAN!AC 03/04)

DTM Race Driver 2

Playstation 2
Grafik 92 %
Sound 75 %
89% Spielspaß

Technisch beeindruckendes Rennspiel, das mit viel Variation und motivierender Story gefällt.

Star Wars Battlefront

Genre: Action
Schwierigkeit: leicht

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	4	4	
Online	16	24	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic Studios, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.starwarsbattlefront.com

Pro
+ der erste Multiplayer-Shooter
+ wuchtige Schlachtfeld-Atmosphäre
+ vielseitige Truppen aus den Filmen
+ klasse Teamplay

Contra
- simple wie unkamaradschaftliche KI
- kaum taktische Feinheiten

Alternativen:

PS2	Battle Engine Aquilla (81%, MAN!AC 03/03)
Xbox	Battle Engine Aquilla (82%, MAN!AC 03/03)
NGC	keine erhältlich

Star Wars Battlefront

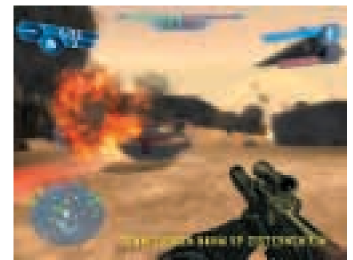
Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 87 % – 82% Spielspaß

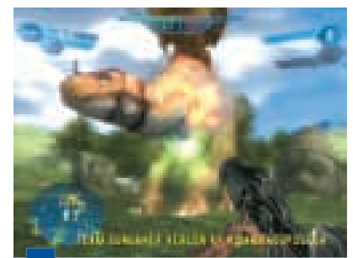
Xbox: Grafik 82 %, Sound 87 % – 83% Spielspaß

Lasst es krachen, aber online: opulente Multiplayer-Schlachten im Star-Wars-Universum.



PS2 "Battlefront" spielt Ihr wahlweise in Ego- oder Third-Person-Perspektive: Immer im Bild ist die Karte, mit der Ihr Hinterhalte und Ziele frühzeitig erspäht.





PS2 Die zahlreichen Vehikel umfassen Gleiter, aber auch gewaltige Reittiere!

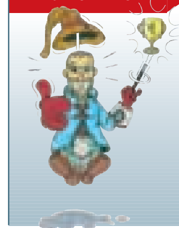
In der PC-Spielewelt sind "Battlefield 1942" und "Joint Operations: Typhoon Rising" nicht mehr wegzudenken, jetzt kommt der erste Multiplayer-Shooter für Konsole. Das Genre funktioniert wie eine Ego-Ballerei, ist aber speziell auf massiven Spielerandrang ausgelegt – zwei Teams müssen Festungen erobern und verteidigen, die Punkte kassiert Eure Truppe nur mit durchdachtem Teamwork. Ballerfreunde konnten Schlachtfeldduft bereits in "Battle Engine Aquilla" (MAN!AC 03/03) schnuppern, Multiplayer-Shooter funktionieren aber etwas anders: Wenn Euch der Feind niederstreckt, ist die Schlacht noch lange nicht vorbei! Ihr wählt einfach einen neuen Krieger und beamt Euch an einer der Basen wieder ins Geschehen – 'Respawn' nennen das PC-Spieler. Weil Xbox und PS2 aber nur mit maximal 24 bzw. 16 menschlichen Kämpfern klar kommen, mischen auf den Schlachtfeldern einige KI-Krieger mit.

An die Front, Soldat!

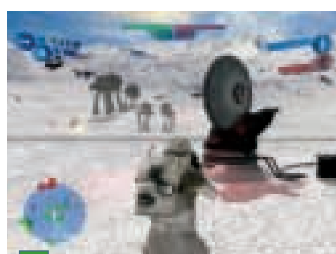
In "Battlefront" kämpft Ihr auf zehn Planeten der Film-Vorlage mit jeweils zwei Schauplätzen: Sowohl an den Klon-Kriegen als auch den alten Rebellenschlachten auf Endor & Co. dürft Ihr teilnehmen. Je nach Ort und Kontrahenten (Klone, Druiden, Rebellen und imperiale Armee) wählt Ihr aus insgesamt 20 Soldatentypen und 30 Waffen – etwa Raketenwerfer, Laserpistole und Thermaldetonator. Dann wählt Ihr eine Basis als Startpunkt und los geht's: Ihr verteidigt als Robowächter den Königspalast von Naboo oder stürmt bei der Invasion der Handelsförderation durch die Schutzschildkuppeln, um deren Generatoren zu zerstören. Ihr dürft Euch auch hinter das Steuer von 25 Vehikeln wie Flugmotorrad und X-Wing klemmen, um Eure Kontrahenten mit dem Bordarsenal aufs Korn zu nehmen. Dabei fliegen Euch leuchtende Laserschüsse und Erdbrocken nur so um die Ohren!

Neben den Online-Kämpfen und dem LAN-Modus für vier Spieler könnt Ihr auch zwei Solo-Kampagnen durchspielen sowie einzelne Schlachten wählen: Die bis zu 32 KI-Genossen sind aber alles andere als clever, nutzt sie als Kanonenfutter fürs Training. Online-Zugang ist Pflicht! *oe*

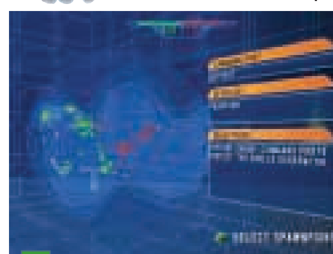
Oliver Ehrle



Je schlauer die Gegner, desto spannender die Kämpfe: Wuchtige Explosionen, fette Kriegsgeräte und Schlachtgewusel machen "Battlefront" spektakulärer als die meisten Ego-Shooter, im Solo-Modus gibt's aber regelmäßig unschöne Szenen. Die doofen CPU-Gegner ballert Ihr im Dutzend über den Haufen und die KI-Kollegen klauen Euch regelmäßig das Fahrzeug – steigt nur im Notfall aus! Teamkommandos wären hilfreich, im Online-Modus sprecht Ihr Euch zum Glück per Voice-Chat ab: Mit intelligenten Kumpanen lassen sich vielseitige Manöver arrangieren, beim gemeinsamen Sturm auf eine Festung steigt der Herzschlag gewaltig – ein einzigartiges Vergnügen. Ohne Reparatur- und Transporteinheiten ist das Teamplay nicht allzu komplex. Auf PS2 ruckelt's gelegentlich.



XB Aus der alternativen Third-Person-Perspektive habt Ihr bessere Übersicht.



XB Die Schlachtfeldkarte (links) zeigt Euch die Brennpunkte: Wählt eine nahe Basis als Einsteigsort, einen Kämpfer (rechts) und helft den Kameraden!



Mitspielen und GEWINNEN!

PROJECT GOTHAM RACING 2

McMEDIA präsentiert das ultimative XBOX LIVE

Online-Turnier

Qualifiziere dich bis zum 15.10.2004 in einem der folgenden McMEDIA-Shops für das Project Gotham Racing 2-Online-Turnier und gewinne sensationelle Preise! Die 14 schnellsten PGR2-Fahrer treten am 16.10.2004 online gegeneinander an.

In diesen McMEDIA-Shops wird gespielt!

VIDEO & GAME, Berliner Allee 106, 13088 Berlin, 030/96277777
MEDIA POINT, Zepernicker Chaussee 1, Forum Bernau, 16321 Bernau, 03338/766151
PLAYERS GATE, Kaiserstr. 41, 31134 Hildesheim, 05121/696022
McMEDIA-SHOP, Mittelstr. 17, 32657 Lemgo, 05261/188522
McMEDIA-SHOP, Lange Str. 81, 32791 Lage, 05232/920955
JONELEIT CENTRUM BÜRO, Saure Wiesen 1, 34613 Schwalmstadt, 06691/9480-14
GAMELAND, Kaiserswerther Str. 14, 40878 Ratingen, 02102/470473
FLYING ARTS, FORUM CITY, 45468 Mülheim, 0208/384362
GÜNZEL, Mühlenstr. 1 + 2., 49356 Diepholz, 05441/988329
MINISTRY OF GAME, Louisenstr. 97, 61348 Bad Homburg, 06172/185785
MEDIASTORE, Wilhelminenstr. 9, 64283 Darmstadt ,06151/28860
GAMESTORE, Hauptstr. 2 /Ecke Busbahnhof, 66482 Zweibrücken, 06332/905400
MEDIASTORE, Robert Schuhman Str. 9c, 68519 Viernheim, 06204/9180800
WORLD OF ILLUSION, Marienstieg 1, 98527 Suhl, 03681/722189

3. Preis
Halo 2 Figur
ca. 30cm

1. Preis
Halo 2
Statue
2m hoch!

2. Preis
Xbox im Halo 2-Design

Xbox Live Starter Kit

+ Spiel nach Wahl + 8 MB Memory Unit

Komplettes Paket, um mit Xbox online spielen zu können. Kopfhörer, Mikrofon, 3 online spielbare Demo-Spiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des Coupons gibt es ein Xbox-Spiel und eine 8MB Memory Unit gratis dazu! Solange der Vorrat reicht.

+ GRATIS!

59,-
~~127,-~~

Um selbst Teil der großen XBOX Live Gaming-Community zu werden, benötigst du nichts weiter als eine Xbox, das Xbox Live Starter Kit, eine gültige Kreditkarte und einen Breitband-Internetanschluss.

LIMITIERTES Angebot

EXKLUSIV bei McMEDIA

Xbox + Rucksack

im Xbox-Design



Xbox inkl. Controller und hochwertigem Xbox-Rucksack. Ideal für den Transport deiner Xbox + Zubehör.
Solange der Vorrat reicht.

149,-
~~199,-~~

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2004. Diese Angebote gelten in allen teilnehmenden McMEDIA-Gamestores. Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis!** Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Gültig bis 16.10.04, solange Vorrat reicht! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.







Vorname: ____________ Nachname: ____________

Straße: ____________

Postleitzahl: ____________ Stadt: ____________

Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____________

McMEDIA

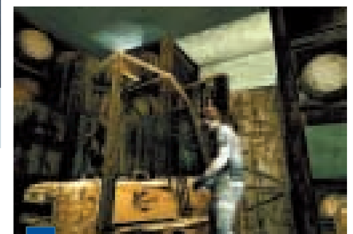
Resident Evil Outbreak



PS2 Während der CPU-gesteuerte Cop das Tor aufschießt, kümmert Ihr Euch um anschlürfende Zombies – Durchhalten heißt hier die Parole.



PS2 Der rechte Analogstick dient zur Kommunikation mit den Gefährten.



PS2 Suchspiel: Zur Bedienung des Gabelstaplers benötigt Ihr den Schlüssel.

Erste Meldungen vor zwei Jahren über ein Online-"Resident Evil" ließen Fans aufhorchen. Schließlich brachte der durchaus solide "Outbreak"-Teil samt Online-Konzept und HDD-Unterstützung frischen Wind nach Raccoon City (Import-Test in Ausgabe 06/2004). Nun jagen auch PAL-Zocker durch das zombieverseuchte Städtchen – allerdings nur offline!

Der Einzelspieler-Modus teilt sich in fünf Kapitel, die Euch an verschiedene Orte des Grauens führen. Zuvor selektiert Ihr einen von acht Charakteren mit bestimmten Fähigkeiten: Während S.T.A.R.S.-Anwärter Kevin Ryman auf pure Waffengewalt setzt, beherrscht Klempner David King das Basteln neuer Items. Daneben kann Mauerblümchen Yoko dank Rucksack acht Gegenstände transportieren. Das Inventar der anderen Protagonisten ist dagegen auf vier Items begrenzt. Wie gut, dass Ihr jederzeit begehrte Heilkräuter oder Munition untereinander tauschen könnt. Denn anders als die meisten "Resi"-Teile seid Ihr im Team unterwegs. Bis zu drei Kumpane unterstützen Euch nach besten KI-Kräften. Diese agieren weitgehend selbstständig: Sie suchen nach nützlichen Items, geben Euch Feuerschutz, bekämpfen Zombies und wechseln die Räume – jedoch lösen sie keine Rätsel. Das bleibt Euch überlassen: Serien-Kenner freuen sich deshalb über konventionelle Schlüsselsuche, klassische Drehpuzzles und Schalterspielchen. Daneben könnt Ihr Eurer Mannschaft Kommandos wie "Hilfe", "Los" bzw. "Hierher" geben oder nach bestimmten Gegenständen fragen.



PS2 Da ist der Wurm drin: Dieses gegen Waffen resistente Ekelmonster verfolgt Euch quer durchs Krankenhaus. Bei Angriffen steigt die Virusinfektion rapide.

Höllentrip

Nach dem (von Capcom gewohnt) genialen Vorspann beginnt die Geschichte in einer Bar, die plötzlich von Zombies überrannt wird. Flugs sucht Ihr eine Waffe, um die untote Bande fernzuhalten. Zielen erfolgt nach dem klassischen "Resident Evil"-Schema per Schultertaste – geballert wird per X-Knopf. Dummerweise steht Euch eine unüberschaubare Masse an Grabflüchtigen gegenüber, die Euch über Barrikaden und ebenso durch Türen folgt – da bleibt nur eins: Flucht! Doch Vorsicht: Die Zeit läuft beim Betrachten von Dokumenten, der Karte und des Inventars weiter – das gilt auch fürs Nachladen. Die nicht aufzuhaltenden Zombiehorden beißen schneller zu, als Euch lieb ist. Dummerweise werdet Ihr dabei nicht nur verletzt,

Thomas Stuchlik



Ein Online-Produkt ohne Online-Modus – wie geht denn das? Schade, dass es PAL-Zockern nicht vergönnt ist, per Breitbandverbindung durch Raccoon City zu latschen. Trotzdem kann der Titel im Einspieler-Modus mittelfristig fesseln. Zwar sind die fünf Szenarios schnell durchgezockt, jedoch sorgen viele Boni und verschiedene Wege bzw. Fähigkeiten für einen abermaligen Besuch in dem Städtchen. Statt menschlichen Mitspielern übernimmt die CPU, die auch einen anständigen Job macht. Nur manchmal rennen Eure KI-Kumpane dumm herum oder liefern sich selbst den Zombies aus. Zu bemängeln sind auch lange Ladezeiten beim Raumwechsel – sogar die klassischen Türanimationen entfielen. Das eigentümliche Speichersystem benötigt ebenso Eingewöhnung, Serien-Kenner müssen hier umdenken. Über jeden Zweifel erhaben ist dagegen die für PS2-Verhältnisse wunderbare 3D-Echtzeit-Optik mit festgelegter Kameraführung und detaillierten Texturen. Trotz wählbarem Schwierigkeitsgrad sind Neulinge vielleicht anfangs überfordert, da die Nonstop-Action sofort loslegt. Traditionsbewusste "Resi"-Fans sollten ebenfalls erstmal Probe zocken...

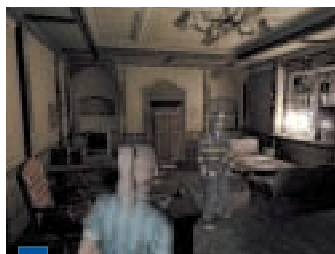


PS2 Gebt verletzten Kollegen Feuerschutz und stützt sie notfalls. Denn wenn Ihr die langsameren Invaliden zurücklasst, versaut Ihr Euch die Schlusswertung.

sondern auch infiziert – ein Virus-Messer zeigt Eure Verseuchung an. Sobald die Anzeige 100% erreicht, mutiert Ihr zum Zombie – Game Over. Quer durch Häuser und Straßen sucht Ihr deshalb flugs nach dem richtigen Weg, um schließlich in einem fulminanten Finale der Brut den Garaus zu machen – zumindest vorerst. Die weiteren Levels führen in eine unterirdische Umbrella-Basis, ein nicht mehr ganz steriles Krankenhaus und ein in Flammen stehendes Hotel. Im letzten Abschnitt besucht Ihr schließlich eine rustikale Universität. Auf eklige End- und Zwischengegner müsst Ihr auch nicht verzichten. Ein grässliches Wurmmonster sucht ebenso seine Opfer wie die berühmten Licker und Hunter.

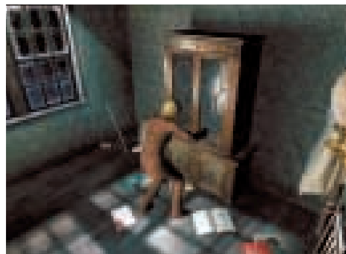
Speichern dürft Ihr nur am Szenario-Ende und einmalig an Schreibmaschinen, die allerdings nur einen einzigen Spielstand sichern.

Je nachdem, wie Ihr Euch durch die Missionen geschlagen habt, erhaltet Ihr am Schluss Punkte, die zum Kaufen von allerlei Boni wie Klamotten, Bilder oder Videos nötig sind. Auch dank verschiedener Vorgehensweisen diverser Charaktere ist der Wiederspielwert der kurzen Szenarien recht hoch. Praktisch: Ihr habt die Wahl zwischen klassischer "Resi"-Steuerung via Digi-Pad oder der 'moderneren' Variante per Analogstick. *ts*



PS2 Lustig: Die Bonus-Kostüme reichen von aufreizend bis komisch.





XB Hilfestellung ist nicht nur ein Akt der Nächstenliebe: Jeder Charakter verfügt über bestimmte Fähigkeiten (wie Schlösser knacken), die öfters benötigt werden.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Umsetzung nicht geplant
NGC Umsetzung nicht geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.residentevilοutbreak.co.uk

Pro
+ spannende Zombie-Hatz
+ hilfreiches Teamwork
+ massig freispielbare Boni

Contra
– Online-Modus fehlt
– lange Ladezeiten
– sehr kurzes Abenteuer

Alternativen:

System	Titel
PS2	Obscure (80%, MAN!AC 08/04)
Xbox	Obscure (80%, MAN!AC 08/04)
NGC	Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)

Resident Evil Outbreak

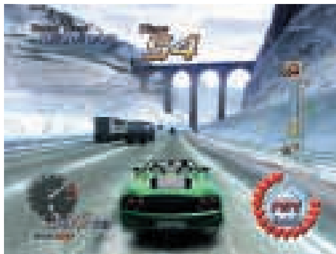
Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 78 %
75% Spielspaß

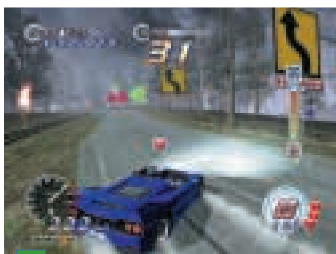
Das actiongeladene "Resi"-Spinoff gefällt mit interessantem Team-Feature – leider nur Offline.

Out Run 2



XB Beim Fototest braucht Ihr Driftvermögen und gutes Timing.





XB Auch eher Ferrari-untypische Lackierungen stehen zur Wahl.



XB Die Fahrprüfungen im Missions-Modus fordern einiges an Geschick: Beim Lastertest müsst Ihr die Lichtbarrieren zwischen zwei Autos durchbrechen.

Während sich EA, Rockstar & Co. mit Rempelorgien ("Burnout 3") oder Tuning-Opern ("Need for Speed Underground 2", "Midnight Club 3") um die Rennspielergunst prügeln, entdeckt Sega sein Herz für Veteranen. Statt jedem Trend zu folgen, polieren die Japaner einen Klassiker zeitgemäß auf – "Out Run 2" startet 18 Jahre nach dem Erstling und einer erfolgreichen Spielhallenpremiere nun auch auf der Xbox durch.

Dass gerade die Microsoft-Konsole in den exklusiven Genuss des Nobelflitzers kommt, ist schnell erklärt, schließlich beruht das Automaten-Original dank 'Chihiro'-Board auf sehr Xbox-naher Technologie. Angesichts dieser Tatsache liegt der Schluss nahe, dass "Out Run 2" als Schnellschuss-Portierung enden könnte. Doch nichts war Sega und den britischen Entwicklern von Sumo Digital ferner: Natürlich finden sich alle Spielhallen-Modi auf der DVD wieder, aber zusätzlich warten reichlich neue Modi und Ideen, um die Motivation hochzuhalten.

Alte Liebe rostet nicht

"Out Run 2" bleibt dem Klassiker im Grundablauf treu: Wieder schwingt Ihr Euch hinter das Steuer eines Ferrari, habt eine aparte Begleiterin auf dem Beifahrersitz und rauscht elegant durch idyllische Landschaften – selbst die liebgewonnenen Songs wie 'Magical Sound Shower' oder 'Splash Wave' sind wieder mit dabei. Außer Gaspedal und Bremse braucht Ihr keine weiteren Hilfsmittel, denn auf der friedlichen Fahrt sind Waffen oder ähnlicher abstruser Schnickschnack tabu. Auch um Gegenverkehr oder ähnliche strapazierende Hindernisse müsst Ihr Euch keine Gedanken machen, lediglich langsamere Vehikel wollen regelmäßig überholt werden. Damit Ihr nicht zu oft auf die Bremse tretet, spendierte Sega den Nobelhobeln ein leicht zu erlernendes Driftmodell, mit dem Ihr flott und elegant durch die engsten Kurven-Combos schlittert.

Im Arcade-Modus tretet Ihr mit einem Zeitlimit im Nacken zur Reise durch fünf Abschnitte an. Habt Ihr das Ende einer Sektion erreicht, entscheidet Ihr Euch an einer Abzweigung für den Weg nach links (leichter) oder rechts (schwerer). Somit seht Ihr auf dem Weg zum Ziel maximal ein Drittel aller 15 Landschaften, insgesamt sind also 16 Kurskombinationen möglich. Da ein gerade mal fünfminütiges Rennen für ein Vollpreisspiel nicht ausreicht, erfreut Ihr Euch an zahlreichen weiteren Modi: Die Zeitjagd und die 'Heart Attack' (befolgt Anweisungen Eurer Beifahrerin, um sie zu erfreuen) sind bereits vom Automaten bekannt, dazu gesellen sich Xbox-Live-Unterstützung für bis zu acht Raser gleichzeitig und die umfassende Mission.



XB Es gibt viel zu tun: Auf der Xbox sammelt Ihr durch Siege fleißig Karten.

Endlich noch auf Heimkonsole?

Die Bonusstrecken von "Out Run 2" haben bekannte Vorbilder



XB Klassischer Anblick: Die riesige Schiffschaukel aus "Daytona USA 2".



XB Ab durch den Tunnel: "Scud Race"-Umgebungen sind ausgefallen.

Auf halbem Weg durch den Missions-Modus tretet Ihr bei zwei Etappen zu Abschlussrennen an, die Euch direkt in Segas Vergangenheit rasen lassen. Die drei bzw. vier Abschnitte langen Kurse orientieren sich nämlich sehr nah an zwei Automaten, die sehr zum Leidwesen vieler Arcade-Gasfüße niemals den Sprung auf Heimkonsolen schafften – "Daytona USA 2" und "Scud Race".

So braust Ihr nun eben bei "Out Run 2" unter einer gigantischen Schiffschaukel durch, bestaunt ein Unterwasser-Aquarium und erkundet im Eiltempo einen Aztekentempel: Im Gegensatz zu den normalen Etappen sind diese Goodies nicht ganz gegen Ruckler gefeiht, doch dem Hauptzweck als witzige Extras mit nostalgischem Kick tun diese kleinen Macken keinen Abbruch.

Ulrich Steppberger



"Out Run" ist nicht tot zu kriegen, wie der tolle zweite Teil beweist. Die fähigen Entwickler haben den Automaten praktisch ohne Abstriche ins heimische Wohnzimmer geholt, was besonders alte Hasen freut: Kein hippes Tuning-Gedöns, stattdessen hochklassig designtes, geradliniges Old-School-Raserfeeling. Grafisch gibt es nichts zu meckern, das Auge wird von liebevoll gestalteten Umgebungen und stets flüssigem Scrolling verwöhnt. Ein dickes Lob gibt's für den ideenreichen Missions-Modus, der aus dem Grundprinzip unerwartet viel herausholt und dank des gewitzten Sammleraspekts länger motiviert. Klar, gegen Bombastraser wie "Burnout 3" wirkt "Out Run 2" trotzdem etwas angestaubt, doch egal: Wer seine Xbox liebt, gönnt ihr den schnuckeligen Nobelflitzer.

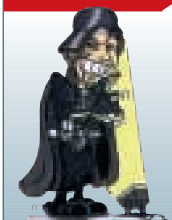


XB Das heimelige Abendrot täuscht: Obwohl die Bergschloss-Passage auf dem leichten Pfad liegt, erwarten Euch hier einige fiese Kurvenkombinationen.

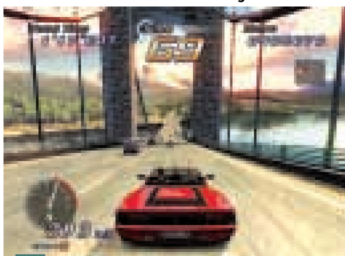
Hundertfache Fahrfreude

Hier warten 101 Herausforderungen auf Euch, die in rund 20 verschiedene Kategorien aufgeteilt sind: Neben normalen Aufgaben wie der Sieg gegen bestimmte Konkurrenten, Zeitjagden, Ausführung spektakulärer Drifts oder gezieltem Durchfahren von Hütchentoren stehen auch ungewöhnlichere Disziplinen auf dem Programm. So sollt Ihr z.B. während der Fahrt Zahlen addieren oder die Reihenfolge eingeblendeter Früchte verinnerlichen, um am Ende die korrekte Abzweigung zu nehmen. Fingerspitzengefühl benötigt Ihr, um Lichtbarrieren zwischen eng gestaffeltem Zivilverkehr zu durchbrechen, zum Fotografieren von Denkmälern neben der Piste ist gutes Timing notwendig. Als Belohnung bekommt Ihr Sammelkarten, mit dem Ihr zahlreiche Boni freischaltet: Neben weiteren Ferraris (zu den acht Automaten-Modellen gesellen sich vier neue Xbox-Flitzer), alternativen Musik-Mixes, Rückwärts-Routen und Bonusstrecken (siehe Kasten links) winkt als krönender Abschluss der Automat, mit dem alles begann – das Ur-"Out Run". *us*

Oliver Schultes



So einfach wie Kollege Ulrich bin ich bei aktuellen Konsolen-Rennspielen nicht zufrieden zu stellen. Als aufwändiger Automat mit Schalensitz und Sportlenkrad mag "Out Run 2" genügend Charme für mehrere kostspielige Runden besitzen, daheim im Wohnzimmer verliert die Portierung jedoch viel von ihrem Reiz. Grafik in Automaten-Qualität ist mittlerweile Standard – da wird das simple Gerüst umso schneller deutlich. In puncto Spieltiefe sind Konkurrenten wie "Project Gotham Racing 2" oder das kommende "Gran Turismo 4" meilenweit voraus, trotz der netten Bonus-Modi der "Out Run 2"-Heimversion. Aber genug gewettert: Segas Raser-Promi macht immer noch Spaß – nur eben nicht so lange wie manch renommierter Nebenbuhler.





XB Obwohl "Out Run 2" ein flottes Tempo anschlägt, bleibt Euch meistens genug Zeit, die stimmungsvoll inszenierte Landschaft abseits der Strecke zu genießen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	1	
Via Linkkabel	8	
Online	8	
System	PS2 / XB	NGC

USK-Rating frei — **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sumo Digital, England
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
+ Grafik wie beim Automaten
+ tolles Old-School-Feeling beim Fahren
+ motivierender Missions-Modus
+ gelungene freispielbare Extras

Contra
- spielerisch zwangsläufig etwas schlicht
- Musik Geschmackssache

Alternativen:

PS2	Burnout 3: Takedown (90%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Project Gotham Racing 2 (91%, MAN!AC 12/02)
NGC	Need for Speed Underground (83%, MAN!AC 01/04)

Out Run 2

Xbox
Grafik 86 %
Sound 73 %
83 % Spielspaß

Liebevoll umgesetzte Fassung des flotten Rennspielklassikers mit spaßigen Heim-Boni.



Tiger Woods PGA Tour 2005

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	4	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Tiger Woods PGA Tour 2005

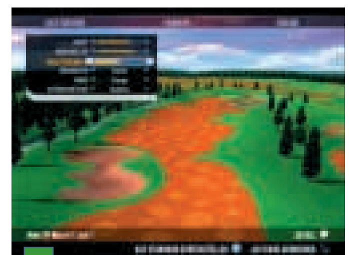
Playstation 2 – Grafik 75 %, Sound 64 % – **87 %** Spielspaß

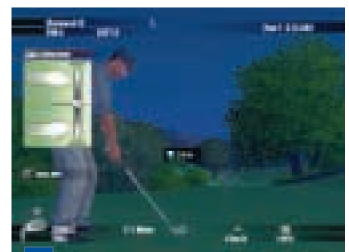
Xbox – Grafik 76 %, Sound 64 % – **87 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 75 %, Sound 64 % – **87 %** Spielspaß

Gewohnt großartige Golfsimulation mit zahlreichen Details und vielen feinen Spielvarianten.


XB Der dicke Mann und das grüne Rasenmeer: Das stets für Skandälchen und Ausfälle gute Schwergewicht John Daly gibt sich bei "Tiger Woods" die Ehre.


XB Neckischer Baukasten: Dank 'Tiger Proofing' werden die Kurse bunt.


PS2 Für Profis: Nachtrunden und Wahl der Fußstellung zum Ball.


Während Microsoft "Links" in den Ruhestand schickt, legt Electronic Arts noch eine Schippe drauf: Wie im Jahr zuvor protzt auch "Tiger Woods PGA Tour 2005" mit zahlreichen Ergänzungen und Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.

So wurde zwar die Kurszahl auf immer noch stattliche 14 (elf Original-Plätze und drei erfundene) geschrumpft, diese sind dafür aber fast komplett neu im Programm. Fleißige Golfer erspielen sich dazu rasch die Möglichkeit, per 'Tiger Proofing' die existenten Kurse zu manipulieren – von hügeligeren und schmäleren Grüns und größeren Bunkern bis hin zur Farbgebung der Wolken ist fast alles manipulierbar.

Auch zur Gestaltung Eures virtuellen Sportlers liefert EA nun deutlich mehr Optionen: Beim 'Game Face 2'-Editor beeinflusst Ihr Dutzende Faktoren inklusive Sommersprossen oder Lachfältchen-Tiefe.

Das Auge des Tigers

Schlagsteuerung und grundsätzliches Spiel haben sich dagegen nur wenig geändert, als praktischstes neues Feature kommt die 'Tiger Vision' zum Einsatz: Diese nur begrenzt oft einsetzbare Option zeigt Euch den perfekten Zielpunkt beim Putten an. Wie gehabt, sorgen u.a. zahllose Minispiele und der zehnjährige Tour-Modus für Dauermotivation, das Hauptaugenmerk liegt diesmal auf der 'Legendenjagd': Golft Ihr Euch durch starke Leistungen nach oben, tretet Ihr gegen diverse Altstars wie Arnold Palmer oder Jack Nicklaus an.

In Sachen Online gibt es für PAL-Sportler gute und schlechte Botschaften zu vermelden: Gamecube-Golfer bleiben wie immer außen vor, PS2-Besitzer werden dagegen endlich von EA mit voller Internet-Unterstützung bedacht. Anders sieht es bei Xbox Live aus – in Europa kommt Ihr mit der Microsoft-Konsole nicht online. *us*

Ulrich Steppberger



EA bricht scheinbar mit einer Hausregel, denn auch dieses Jahr legt "Tiger Woods" keine Kreativpause ein, sondern liefert erneut einen ganzen Berg an frischen Ergänzungen. Die Verringerung der Kurszahl wird durch die weitgehend neuen Spielplätze samt der Modifikations-Optionen problemlos aufgewogen. Die neue Putting-Hilfe gefällt mir sehr gut (trotzdem wünsche ich mir ein altmodisches Drei-Klick-System als Schlagalternative), durch die dazugekommenen Modi habt Ihr erneut für Wochen und Monate zu tun. Grafisch überzeugt der Edelsport wie gewohnt, richtig geärgert hat mich nur eine unverständliche Entscheidung von EA: Natürlich ist es für PS2-Besitzer toll, endlich auch online ran zu dürfen, aber wieso bleiben Xbox-Golfer außen vor?

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

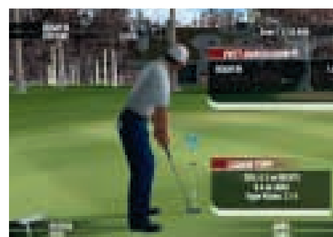
Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

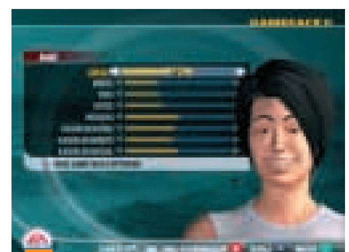
Pro
+ lebensechte und detaillierte Grafik
+ große Kurs- und Modi-Anzahl
+ extrem detaillierter Spieler-Editor
+ feine neue Putting-Hilfe

Contra
– keine alternative Drei-Klick-Steuerung
– kein Online-Spiel auf Xbox

Alternativen:

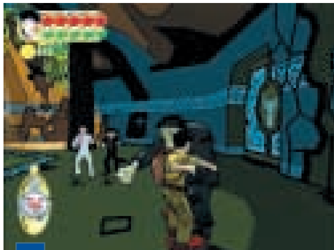
PS2	Swing Away Golf (79%, MAN!AC 01/01)
Xbox	Links 2004 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC	Ace Golf (78%, MAN!AC 08/02)


NGC Bei einfachen Putts wie hier solltet Ihr die 'Tiger Vision' sparen.


NGC Pedanten jubeln: Im Editor lässt sich jedes Detail verändern.

Jackie Chan Adventures

So einen Neffen wünscht sich jeder Onkel: Jackie riskiert für seinen Verwandten Kopf und Kragen, um zwölf magische Medaillons in der weiten Welt zu sammeln. Auf seiner abenteuerlichen Reise kreuzt Euer Held jedoch öfters den Weg mit üblen Gaunern und hässlichen Monstern. Diese putzt der sympathische Asiate mit diversen Handkantenschlägen, Fußtritten oder herumliegenden Waffen weg. Auch die Talismane setzt Ihr geschickt ein: Dank dem Stiersymbol haut Ihr mit doppelter Kraft zu, das Hasenabzeichen erhöht die Geschwindigkeit und die Hahn-Münze verleiht Euch sprichwörtlich Flügel – all diese Kräfte kosten jedoch Chi-Energie. Sammelt deshalb in Krügen oder Fässern blaue Chi-Steine, damit Ihr immer über genügend Magiepunkte verfügt. Weiter löst Ihr sehr einsteigerfreundliche, "Zelda"-angehauchte Verschiebe- und Schalterrätsel oder hüpft wie "Super Mario" über zahlreiche bewegliche Plattformen.


PS2 Ob groß oder klein, den Gegnern haut Ihr locker eine rein.

EyeToy-Besitzer freuen sich: Viele Minispiele dürft Ihr wahlweise per Kamera zocken. Vermöbelt etwa eine hölzerne Trainingspuppe oder ersetzt den Bongo-Trommler einer mexikanischen Band. Wer sich zudem von den Kampfeinlagen erholen will, fischt eine Runde am See. *rf*


PS2 Trommelwirbel: Wahlweise haut Ihr auch via EyeToy auf die Bongos.

Raphael Fiore



Jackie schlägt seine Fans virtuell k.o.: Während die putzige Anime-Serie Witz und Charme versprüht, bleibt selbst den hartgesottensten Chan-Anhängern beim PS2-Ausflug die Spucke weg. Grobschlächtige Grafik, fehlerhafte Kollisionsabfrage, nicht vorhandene Gesichtsmimik bei den Zwischensequenzen und eine lausige Übersetzung rauben Euch die innere Ruhe. Zudem gähnt Ihr gelangweilt über simpel gestrickte Rätsel und philosophiert über die dümmsten Gegner der Videospielgeschichte. Einzige Pluspunkte: Die stimmungsvolle Sounduntermalung und die teils witzige EyeToy-Unterstützung. Ansonsten gilt die Devise: Wer nicht unbedingt jedes Spiel mit Jackies Namen in seiner Sammlung braucht, macht einen riesigen Bogen um den schlechten Chan-Witz.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Atomic Planet Ent., UK
Hersteller: Sony
www.atomic-planet.com

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ EyeToy, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Harry Potter und der Gefangene von Askaban (73%, MAN!AC 08/04)
Xbox Harry Potter und der Gefangene von Askaban (71%, MAN!AC 08/04)
NGC Harry Potter und der Gefangene von Askaban (71%, MAN!AC 08/04)

Playstation 2 — Grafik 45 % — Sound 57 % — **39 % Spielspaß**

Jackie lass nach: Lahme Gegner, langweilige Rätsel und ein erbärmliches Kampfsystem nerven.

Dynasty Warriors 4 Empires

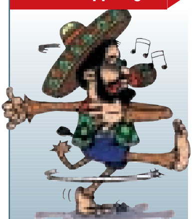

PS2 Gewohntes Bild: Auf dem Schlachtfeld geht es mit Musou-Einsatz rund.


PS2 Schlicht, aber gut: Auf der Karte plant Ihr Euer weiteres Vorgehen.


PS2 Die Splitscreen-Minispiele lockern das Geschehen auf.

Koei kennt kein Pardon: Zum dritten Mal wird eine Variante von "Dynasty Warriors 4" auf den Markt geworfen, allerdings hat "Empires" tatsächlich mehr zu bieten, als nur ein neues Namensanhängsel. Zwar dreht sich der Hauptteil erneut darum, auf historischen chinesischen Schlachtfeldern zahllose Armeen niederzumetzeln, doch das Rahmengeschehen bietet unerwartet viel Tiefgang. Ihr spielt nicht wie sonst vorgegebene Kampagnen nach, sondern betätigt Euch in einer Art "Risiko". Auf einer in Regionen unterteilten Karte der drei Königreiche wählt Ihr aus, welche Nachbarregion Ihr angreifen wollt. In jeder Runde beraten Euch Offiziere, ob Ihr besser frische Truppen ausrüsten solltet, hilfreiche Gegenstände produziert oder per Handel Geld für nötige Ausgaben verdient. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit anderen Herrschern zeitweilige Bündnisse einzugehen. Erfüllt Ihr vorgegebene Bedingungen, verbessern sich Eure Helden und gewinnen neue Fähigkeiten, die sie zur Unterstützung ihres Heeres auf dem Schlachtfeld einsetzen. Wer will, bastelt sich im Editor eigene Offiziere oder entspannt sich bei vier Miniaufgaben via Splitscreen. *us*

Ulrich Steppberger



Überraschung gelungen: Klar, auch mir reicht es langsam mit Koeis unbarmherziger Update-Politik, doch die "Empires" können mich durchaus zu einer weiteren Runde "Dynasty Warriors" animieren. Das neu hinzugekommene taktische Drumherum wird zwar Liebhabern ernsthafter Strategiespiele nur ein müdes Lächeln entlocken, aber zur Auflockerung der üblichen Massenschlacht wirkt es fast schon Wunder. Dank Details wie den Handels- und Kaufmöglichkeiten in der Zwischenrunde habt Ihr viele Variationsmöglichkeiten, auch die Grafik während der Feldzüge erscheint mir eine Spur schöner als zuvor. Die Splitscreen-Minispiele schaden sicher nicht, liefern allerdings auch nur kurz Abwechslung. Insgesamt ist "Empires" nicht nur für Serien-Fans eine feine Erweiterung.

Genre: Action-Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

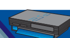
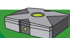
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Samurai Warriors (79%, MAN!AC 07/04)
Xbox Samurai Warriors (79%, MAN!AC 07/04)
NGC Mystic Heroes (77%, MAN!AC 07/04)

Playstation 2 — Grafik 78 % — Sound 72 % — **79 % Spielspaß**

Die gelungene Historien-Metzelei macht sich im "Risiko"-Gewand überraschend gut.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Madden NFL 2005

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, EyeToy
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

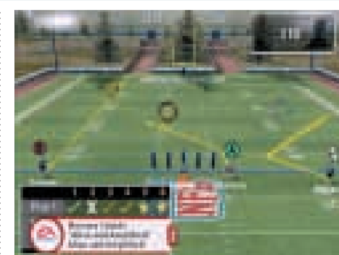
Madden NFL 2005

Playstation 2: Grafik 82 %, Sound 78 % — 88% Spielspaß
Xbox: Grafik 80 %, Sound 78 % — 88% Spielspaß
Gamecube: Grafik 80 %, Sound 78 % — 88% Spielspaß

Dynamische und optionshaltige Football-Simulation, die großen Wert auf die Defensive legt.



XB Verteidiger, teilt Euch auf: Ihr dürft jeden einzelnen Abwehrgiganten je nach Situation in den verschiedenen Zonen platzieren.





NGC Minispiele und ein witziger Fan-Editor lockern den harten Sport auf.

Muskelprotze und Fleischberge vor! Mr. 'Erfolg ohne Anstrengung gibt's nicht' Madden sucht neue Football-Talente. Doch seid gewarnt: Nebst schnellen Füßen, einer kugelsicheren Uniform und einer Ausdauer wie ein Marathon-Läufer braucht Ihr hauptsächlich Euer Köpfchen. Denn die "Madden NFL 2005"-Verteidiger laufen zur Höchstform auf. Diese doppeln den Receiver, schnappen dank ausgeklügelter Steal-Technik das Leder aus den Händen der verduzten Angreifer und ziehen die komplette Verteidigung in die gewünschte Richtung, um läppische Anstürme sofort im Keim zu ersticken. Wahlweise beruft Ihr einzelne Abwehrhünen zur Markierung von bestimmten Zonen. Das Revier gehört ab dann dem Kleiderschrank und wer sich ihm nähert, wird mit einem brutalen Sturmangriff niedergewalzt. Deshalb müsst Ihr mit Euren Offensivleuten besonders geschickte Spielzüge aushecken: Nutzt den Playmakerstyle und sendet dem Receiver 50-Yards-Zuckerpässe zum Touchdown oder holt taktischen Rat vom Meister.

Der Spieler ist König

Doch die Musik spielt nicht nur auf dem Platz: Die robusten Footballer besitzen eigene Persönlichkeiten und kehren Euch schnell den Rücken, sobald Ihr deren Wünsche nicht von den Lippen ablest. Stöbert deshalb in Zeitungen, zappt durch Talkshows mit den NFL-Stars oder spitzt Eure Ohren in der angesagten Tony-Bruno-Show. Bei den hitzigen Radiodiskussionen erfahrt Ihr, was Eure Spieler und die Fans wollen. Denn ohne zahlende Kundschaft läuft nichts: Deshalb unterstützt Ihr die Anhänger, indem Ihr ihnen via 'Create-a-Fan'-Modus ein repräsentatives Äußeres verpasst. *rf*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.madden.ea.com

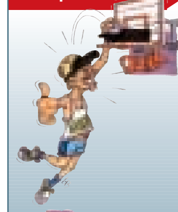
Pro
+ einsteigerfreundliche Trainingsmodi
+ zahlreiche Verteidigungsvarianten
+ auch online bolzt Ihr alles nieder
+ viele witzige Minispiele
+ erweiterter Karriere-Modus

Contra
– die Optik hinkt "ESPN" hinterher

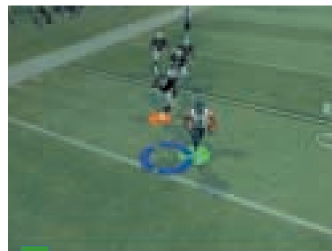
Alternativen:

PS2	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
Xbox	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
NGC	NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)

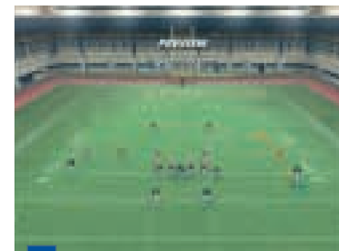
Raphael Fiore



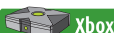
Jungs, brecht dem Receiver die Knochen – denn Maddens Regel Nummer Eins lautet: Defense wins Championships! Endlich erhalten die Verteidiger die Ehre, die ihnen gebührt: Mit vielseitigen Möglichkeiten haltet Ihr etwa mit 'Black Routes' den Top-Passfänger auf, haut dünne Wichte mit dem Hit-Stick knallhart um und fangt schlechte Pässe locker ab – Fumble-Deluxe. Nur ausgefuchste Angreifer finden die Lücke – wer ergo auf schnelle Action steht, wird eher mit dem Vorgänger glücklich. Doch für Ausdauersportler gibt's nur EAs neue Football-Simulation. Denn vor allem die Franchise-Karriere glänzt mit zahlreichen Neuerungen, die Anhänger neben und auf dem Feld begeistert – da sich mein Top-Receiver mehr ums Geld anstatt um Titel kümmert, geben wir lieber unserem Top-Draft-Pick eine Chance und schicken den Möchtegernstar in die Wüste. Auch die verbesserten Spielermodelle überzeugen mit flüssigen Animationen, obwohl die Klasse des Grafikprimus "ESPN NFL 2K5" nicht erreicht wird. Trotzdem: Das realistischste Eierwerfen und -kicken aller Zeiten lässt kaum Wünsche offen und gehört deshalb in jede anständige Football-Sammlung.



XB Ich hau ab und Du hilfst mir: Selten stellen sich die Verteidiger bockig an.



PS2 Einsteiger erlernen das Football-Einmaleins dank vieler Erklärungen.



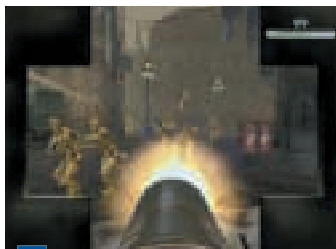
Army Men: Sarge's War



XB Mit schwindender Gesundheit ähnelt Sarge mehr einem Schweizer Käse als einem Kampfsoldaten. Stopft die Löcher mit massig Erste-Hilfe-Paketen.

Klein, grün und nicht tot zu bekommen: Nach dreijähriger Durststrecke findet die "Army Men"-Reihe wieder ihren Weg auf die Konsole. Zum Leidwesen der Spieler haben sich die grünen Plastiksoldaten jedoch weder technisch noch spielerisch weiterentwickelt.

Wieder einmal liegt das Schicksal der Plastikwelt auf den Schultern des kampferprobten Sarge. Im Alleingang muss der grüne Elitesoldat den teuflischen Plan von Lord Malice durchkreuzen. Dazu geht Ihr in der Third-Person-Perspektive vor beschaulicher Sandkasten-Kulisse oder im Weltkriegsszenario zum Angriff auf die beigen Horden über. Eure Aufgabenliste umfasst das Aufspüren von Kriegsplänen, Zerstören gegnerischer Anlagen sowie das Eliminieren feindlicher Offiziere. Im Multiplayer-Modus dürft Ihr dagegen – je nach Plattform – ein bis drei Kumpels zu Splitscreen-Matches auf das Schlachtfeld einladen. Ob alleine oder zu mehreren – die hektische Steuerung, dürftige Kollisionsabfrage und die magere Optik wird Euch schnell den Spaß an "Army Men: Sarge's War" verderben. *jw*



PS2 Kanonenfutter: Die beigen Feindsoldaten laufen blindlings ins MG-Feuer.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Tactical, USA
Hersteller: Global Star
www.take2.de

USK-Rating: 16
Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz (✔), DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✔), 60Hz (✔), Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Veröffentlichung in Deutschland nicht geplant

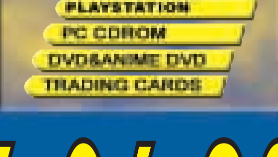
Alternativen:

PS2	Army Men: Sarge's Heroes 2 (63%, MAN!AC 06/01)
Xbox	Blade 2 (65%, MAN!AC 11/02)
NGC	Men in Black: Alien Escape (52%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2: Grafik 60 % – Sound 56 % – **52 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 58 % – Sound 56 % – **52 % Spielspaß**

Mit simpler 3D-Action und hakeliger Steuerung können die Army Men auch 2004 nicht überzeugen.

Star Ocean Till the End of Time

Stellt Euch vor, Ihr lebt in einer rosigen Zukunft. Zum Urlaub fliegt Ihr zwei Sonnensysteme weiter auf eine Art Weltraum-Mallorca. Dort amüsiert Ihr Euch im Virtual-Reality-Vergnügungspark und entspannt unter den angenehmen Strahlen von drei bis vier Sonnen. Euer Vater ist ein berühmter Wissenschaftler, die Freundin ein süßes Anime-Mädchen und Ihr selber seid mit Euren blauen Haaren auch ziemlich cool.

Zu schön, um wahr zu sein? Logisch. Nachdem Ihr Euch gerade in die Haut des jungen Fayt versetzt habt, könnt Ihr sicher auch die folgenden Schocker nachfühlen: Aliens bombardieren den Ferienplanet. Die Flucht im Transportraumschiff endet mit der Notlandung auf einem fremden Planeten. Allein. Dann wieder Flucht per Raumschiff, erneute Bruchlandung auf Mittelalter-Welt. Gestrandet in einem Krieg, aber diesmal immerhin zu zweit. Der arme Fayt muss ganz schön was durchmachen, bevor er seine Eltern und Freundin wiedersieht, sein wahres Ich erkennt und die Welt bzw. das Universum rettet.

Space Odyssee

Eine Menge durchmachen musste auch der dritte "Star Ocean"-Teil, bevor er endlich in europäische Läden kommt. Im Februar 2003 erschien der seit langem in der Entwicklung befindliche Titel in Japan, krankte aber an diversen Bugs. Bereits 1999 angekündigt, dann auf Halde gelegt, schließlich überhastet fertiggestellt, um noch vor dem großen Zusammenschluss von Square und Enix im April 2003 aus dem Weg zu sein? Man weiß nicht, was die Tri-Ace-Entwickler sich dachten, aber zufrieden damit waren sie wohl nicht. Deshalb gab's ein Jahr später den Director's Cut. Und den kriegen wir jetzt auch.

Mit "Star Ocean: Till The End Of Time" steht ein reichhaltiges Rollenspiel-Menü auf dem Speiseplan, gewürzt mit einem besonders scharfen Kampfsystem und veredelt mit jeder Menge Extra-Beilagen. Die Zutaten sind bekannt: Eine bunt gemixte Heldentruppe, ausladende Abenteuerschauplätze, variantenreiche Charakterverwaltung, Fähigkeitsentwicklung durch erfolgreiches Kämpfen und jede Menge Story. Um die zu verstehen, solltet Ihr Englisch beherrschen, denn sowohl Text wie Sprachausgabe bei fast allen Dialogen wurden nicht auf den deutschen Markt zurechtgeschnitten. Auch sonst war man bei der PAL-Anpassung schlampig, dicke Balken begrenzen Euren Bildausschnitt.

Wie schon erwähnt, das Salz in der Suppe des neuesten "Star Ocean" ist das Kampfsystem. Wie bereits in den beiden Vorgängern (siehe Kasten) gibt es auch anno 2004 keine beschaulichen Rundenkämpfe oder Pseudo-Echtzeit-Fights wie in "Final Fantasy".



PS2 Vom Möchtegern zum Supermann: Fayt durchlebt die typische Heldengenese.


PS2 Die ersten Kämpfe laufen mangels Spezialfähigkeiten eher beschaulich ab.

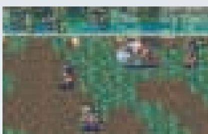


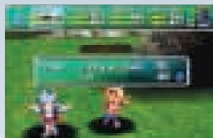
PS2 Habt Ihr erstmal ein paar Stunden Training hinter Euch, geht's in fast jedem Kampf effektgeladen zur Sache.

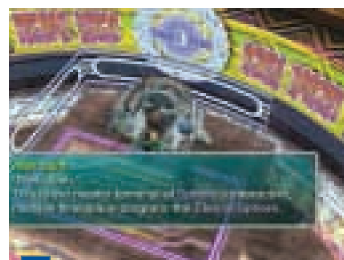
▪▪▪ Star Ocean – Die Serie ▪▪▪

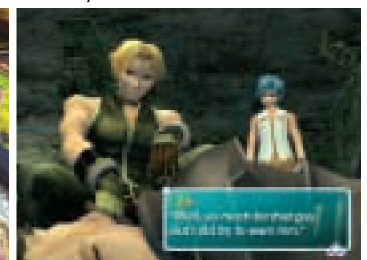
Der lange Weg: Super Nintendo, PSone, Game Boy Color, PS2

Die "Star Ocean"-Serie ist eine Spielereihe mit Tradition. Im Sommer 1996, als das Super Nintendo bereits in den letzten Zügen lag, veröffentlichte Enix in Japan ein Rollenspiel mit ungewöhnlichem Ansatz. Die actionreichen Kämpfe aus "Till the End of Time" haben hier ihre Wurzeln. Schon damals durftet Ihr frei über das Schlachtfeld wuseln und zwischen den Charakteren hin- und herschalten. Auch abseits der Gefechte hatte Entwickler Tri-Ace einiges aufgefahren und ließ Euch Gegenstände selberbasteln oder durch die so genannten 'Private Actions' die Beziehungen der Spielfiguren untereinander steuern. Um wirklich alles zu sehen, musstet Ihr den Titel mehrmals durchspielen. Verfeinert wurde das Ganze zwei Jahre später auf der PSone mit "Star Ocean – The Second Story", das sogar in deutscher Übersetzung erschien (86% in MAN!AC 05/00) und mit über 80 Abspännen zum Immer-wieder-Spielen einlud. Eine Game-Boy-Color-Version gibt's übrigens auch: "Star Ocean – Blue Sphere", erschienen 2001, blieb leider japanischen Fans vorbehalten..


Star Ocean (SNES)


Star Ocean – The Second Story (PSone)

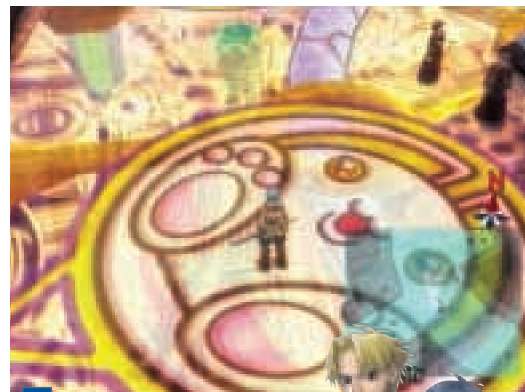



PS2 Nix verstehn? "Star Ocean Till the End of Time" wurde weder in puncto Sprachausgabe noch in Sachen Bildschirmtexten ansprechend eingedeutscht.





Durch Multi-Hit-Combos steigt Euer Kampfstatus und Ihr bekommt mehr Erfahrungspunkte pro Gefecht.



PS2 Eine Karte sorgt in den bunten 3D-Levels für Übersicht.



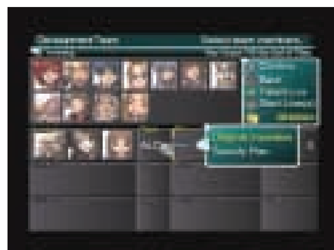
XB Große Scheren, nichts dahinter: Eine gut ausgebildete Party wischt mit jedem noch so fiesen Zwischengegner den Boden auf.

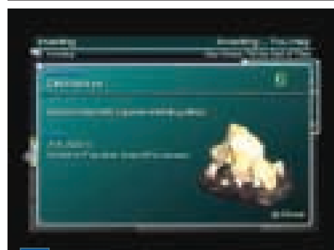
Action ist angesagt

Zwar immer noch im typischen Datengewand, aber trotzdem: In den Gefechten wechselt Ihr per Schultertaste zwischen den maximal drei Protagonisten, die PS2 steuert die nicht-gewählten Figuren. Denen könnt Ihr unterschiedliche Kampfmuster von ultra-aggressiv bis absolut inaktiv zuweisen. In der Praxis ergeben sich durch die große Menge an Fertigkeiten der einzelnen Charaktere, durch Combo-Angriffe und Faktoren wie fliegende Feinde eine vielzahl taktischer Optionen. Ihr müsst Eure Angriffe gut timen, um nicht von einem Konter getroffen zu werden oder den dicken Zauberspruch sprechen, während Eure Partner die Gegner gerade per Drehkick aus dem Schussfeld befördern. Weil Ihr Euch frei auf dem Schlachtfeld bewegen dürft, könnt Ihr auch einen Charakter weitab vom Geschehen positionieren und aus der Entfernung z.B. heilen oder Distanzangriffe verwenden. Aber: So vielseitig das Kampfsystem auch ist, zumindest im normalen Schwierigkeitsgrad kommt Ihr bereits mit einfachsten Taktiken zum Sieg. Und im Zweifelsfall reicht stures Aufleveln, das Euch übrigens dank gut verteilter Speicher- und Regenerationspunkte ziemlich einfach gemacht wird.

Wem also die Kämpfe zu anstrengend sind, der richtet sein Augenmerk auf die vielen versteckten Extras: In der Werkstatt veredelt Ihr Waffen und Rüstungen, in Nebenplots finden Forschernaturen ihre Erfüllung und werden darüber hinaus mit raren Gegenständen oder gar Spielfiguren belohnt. Deren Interaktion untereinander regelt sich über die so genannten 'Private Actions', die ebenfalls schon in den Vorgängern zum Einsatz kamen. Je nachdem, wer mit wem was wann anstellt, erspielt Ihr einen von zehn möglichen Abspännen. Um wirklich alles von "Star Ocean: Till The End Of Time" zu sehen, seid Ihr also eine Weile beschäftigt. Nicht zuletzt wegen der 'Battle Trophies'. 300 solcher Trophäen könnt Ihr sammeln, manche sogar erst nach mehrmaligem Durchzocken. *dm*

Anmerkung: Aufgrund eines dummen Unfalls mit der Schwerkraft wurde unsere Test-Disc (nach dem Spielen und vor dem Bilder machen) beschädigt, weswegen wir leider keine eigenen Screenshots verwenden konnten.





PS2 Ein Kader von Erfindern werkelt für Euch an neuer Ausrüstung.

David Mohr

Was lange währt, wird endlich gut: Das neueste "Star Ocean" macht zwar grafisch nicht mehr den frischesten, aber durchaus einen soliden Eindruck. Punkten kann der Titel vor allem mit Bodenständigkeit, denn er gibt Euch alles, was das Rollenspielerherz begehrt: Nebenquests, Item-Basteln, Story und ein komplexes Kampfsystem. Gleichzeitig werdet Ihr nie dazu gezwungen, Euch tief mit den einzelnen Teilen zu beschäftigen. Ihr könnt Stunden damit verbringen, die ultimative Waffe herzustellen. Ihr könnt ewig und drei Tage die 100 Etagen des allerletzten Dungeons durchkämmen. Ihr könnt's aber auch lassen. Das freut Gelegenheits-Zocker wie Hardcore-Gamer. Stören dürften sich beide allerdings an den trägen Dialogen. Zwar ist die intergalaktische Geschichte durchaus interessant, aber zu oft gibt's dramaturgische Hänger. Die Kämpfe versöhnen dafür: Endlich macht das endlose Monstermetzeln wieder so richtig Laune – vor allem, weil sich in den Gefechten auch optisch am meisten tut. Mit eindrucksvoller Zauberei und wummerndem Pro-Logic-2-Sound hält sich "Star Ocean 3" wacker in der oberen technischen Mittelklasse.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: deutliche Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust

E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Tri-Ace
Hersteller: Square-Enix, Japan
Website: www.square-enix-europe.com

Pro
+ spannende Action-Kämpfe
+ gigantischer Umfang
+ Story-Skip für Kampflustige
+ keine Zufallsbegegnungen

Contra
– undramatische und zähe Dialoge
– leicht angestaubte Optik

Alternativen:

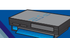
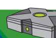
PS2	**Final Fantasy X-2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Sudeki** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Final Fantasy Crystal Chronicles** (83%, MAN!AC 04/04)

Star Ocean Till The End Of Time

Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 78 %
81 % Spielspaß

Rüstiges Rollenspiel mit ausgeklügeltem Kampfsystem und reichlich versteckten Extras.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Def Jam Fight For NY

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	16:9	ProLogic 2
Lightgun	Keyboard	60Hz	DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	16:9	Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	60Hz	Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	GBA-Link	16:9	Surround
Keyboard	Card-e-Read.	60Hz	ProLogic 2

Def Jam Fight For NY

Playstation 2 – Grafik 87 % – Sound 83 % – **86 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 88 % – Sound 83 % – **86 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 86 % – Sound 83 % – **86 %** Spielspaß

Größer, schöner, besser! "Fight For NY" punktet mit Top-Story-Modus und beinharten Kämpfen.



XB Geschmeidige Animationen in herrlich detaillierten Stages: Die "Fight For NY"-Optik steht auf einer Stufe mit Namcos Edel-Prügler "Soul Calibur 2".



PS2 Hier macht Redman alias Doc Bekanntschaft mit dem Ringboden.

Nachdem im letzten Jahr "Def Jam Vendetta" sowohl Fachpresse als auch Videospieler weltweit positiv überraschte, erscheint der in allen Belangen verbesserte Nachfolger "Def Jam Fight For NY". Am Szenario hat sich wenig geändert: Wieder stehen Euch eine illustre Auswahl von Rap-Größen sowie zahlreiche fiktive Kämpfer zur Verfügung. Im Gegensatz zu Teil 1 finden die Auseinandersetzungen nicht mehr ausschließlich im Ring statt, vielmehr prügelt Ihr Euch durch Hinterhof-Clubs oder lasst inmitten einer Menschenmenge die Fäuste fliegen.

Karriere im Underground

Neben genreüblichen Varianten wie 'One-on-One' oder 'Tag Team' erlebt Ihr im umfangreichen Story-Modus den Werdegang Eures virtuellen Alter Egos. Ihr werdet in eine Gang aufgenommen, kämpft um Anerkennung und müsst die Loyalität zu den Euригen in täglichen Auseinandersetzungen beweisen. Abwechslung bringen neben mehreren Teambattles massig Zwischensequenzen sowie die freie Gestaltung Eures Fighters – über 400 Outfits und Accessoires schaltet Ihr nach und nach frei. Dazu zählt auch ein Besuch beim Juwelier für das nötige Bling Bling sowie die Option, Euren Kämpfer im Tattoo-Shop in ein lebendiges Kunstwerk zu verwandeln. Darüber hinaus verbessert Ihr im Gym Eure Fähigkeiten und lernt neue knochenbrechende Finishing Moves. Neben einer anfänglichen Kampfstil-Grundausrichtung erwirbt Euer digitales Abbild im Verlauf des Spiels wahlweise weitere 'Fighting Styles' – weg vom Wrestling-lastigen Vorgänger hin zum facettenreichen Beat'em-Up.

Grafisch bewegt sich "Fight For NY" auf sehr hohem Niveau und glänzt mit zahlreichen Details sowie hohem Wiedererkennungswert der Rapper. Die mitunter sehr brutalen Finishing Moves werden durch Zeitlupen, spezielle Kameraperspektiven und Effekte spektakulär in Szene gesetzt und profitieren von der fast fehlerlosen Kollisionsabfrage. Auch die lippensynchrone Sprachausgabe mit den Originalstimmen der über 35 Rapper und Hip-Hop-Ladies sowie ein fetter Soundtrack lassen keine Wünsche offen. *ms*

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereist erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada/Aki, Japan
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
+ detaillierte Hochglanz-Optik
+ motivierender Story-Modus
+ krachende Finishing Moves
+ große Auswahl bekannter Rapper

Contra
- mitunter plumpe Hip-Hop-Klischees
- Tutorial für Anfänger zu kurz

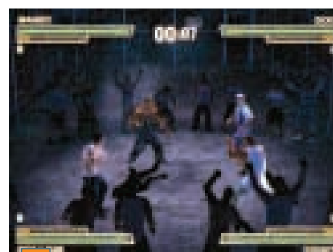
Alternativen:

PS2	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

Matthias Schmid



Schmutzige Kämpfe in Edel-Optik: Wer sich am allgegenwärtigen Gangsta-Style nicht stört, taucht mit "Def Jam Fight For NY" in die Welt eines prügelnden Hip-Hop-Stars ein. Ihn erwartet ein exzellentes Beat'em-Up mit motivierendem Story-Modus, aufwändig animierter Grafik und spektakulären Moves, die dank intuitiver Steuerung locker von der Hand gehen. Interaktive Arenen mit in den Kampf eingreifenden Zuschauern sorgen für zusätzliche Abwechslung. Zur absoluten Höchstform läuft die Hinterhof-Keilerei in puncto Atmosphäre auf: Werdet Ihr von Xzibit herausgefordert und von ihm ordentlich an die Betonwand geklatscht, seid Ihr Teil der harten Welt illegaler Straßenkämpfe in den dunkelsten Ecken New Yorks.

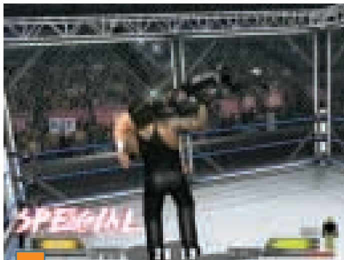


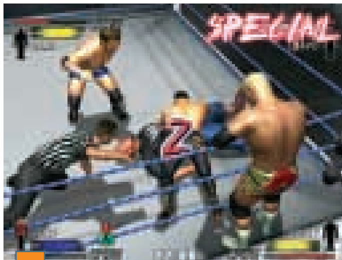
NGC Im Vierspieler-Modus geht's nicht immer so geordnet zur Sache wie hier.



XB Bei den brutalen Blazin' Moves sehen friedvolle Spieler lieber weg.

WWE Day of Reckoning


NGC Wrestling-Legende Undertaker setzt zum Tombstone-Piledriver an.


NGC Beim Tag Team kommt Euch der Kollege vor dem drohenden Pin zu Hilfe.


NGC Kampf bis aufs letzte Hemd: Amazone Victoria im 'Bra & Panties'-Match.

Mit "WWE Day of Reckoning" bringt THQ den Nachfolger zu "Wrestlemania XIX" für die Fangemeinde der muskelbepackten Haudegen.
Neben den normalen 'Exhibition'-Modi wie 'Tag Team', 'Royal Rumble' etc., bei denen Ihr zwischen zahlreichen verschiedenen Matcharten (u.a. Hardcore, Cage und TLC) wählt, bietet Day of Reckoning einen umfangreichen Story-Modus. Hier erlebt Ihr den Aufstieg eines selbst erstellten Nobodys zum WWE-Superstar: Schmiedet Allianzen mit aktuellen Wrestling-Stars, überlebt erbitterte Fehden und spielt gleichzeitig weitere Kämpfer frei.
Über 40 Stars, darunter auch Legenden vergangener Tage, ein ausführliches Tutorial, ein Shop mit zusätzlichen Kostümen, Schauplätzen oder Waffen sowie ein 'Bau-dir-deinen-Wrester-aus-1-Million-Einzelteilen'-Editor erhöhen die Langzeitmotivation. Dank der genreüblichen, einfach zu lernenden Steuerung feiern selbst Wrestling-Neulinge schnell erste Erfolge. *ms*

Matthias Schmid



Aufatmen bei Nintendo-Wrestlern: Trotz der Tatsache, dass sich die Polygon-Recken recht behäbig bewegen, animieren mich die hübsche Grafik samt flüssigen Animationen zu regelmäßigen Ringfights. Der Story-Modus muss zwar ohne Sprachausgabe auskommen, sorgt aber mit unterschiedlichen Missionszielen wie 'Besiege den Gegner durch Aufgabe' für Motivation. Mit der neuen 'Momentum Shift'-Funktion dreht Ihr zudem einen schon verloren geglaubten Kampf noch zu Euren Gunsten um. Obgleich ich mir eine etwas größere Kämpferauswahl gewünscht hätte, kommt dank spektakulärer Entrance-Sequenzen und Finishing Moves, sichtbaren Verletzungen sowie treibendem Rock-Soundtrack echte WWE-Atmosphäre auf.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
USK-Rating: 16
Preis: ca. 40 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

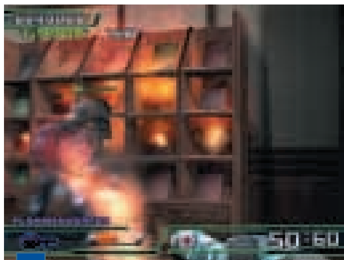
Alternativen:

PS2	WWE Smackdown! Here comes the Pain (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox	WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03)
NGC	WWE Wrestlemania XIX (67%, MAN!AC 11/03)

Gamecube
Grafik 79 %
Sound 80 %
78 % Spielspaß

Gamecube-Referenz für Wrestling-Fans: gegenüber dem Vorgänger rundum verbessert!

Crisis Zone





PS2 Die neckischen Bonuswaffen wie Flammen- (links) und Raketenwerfer (rechts) kommen nur sehr sporadisch zum Einsatz.



PS2 Das Chaos regiert: Wie im Bücherladen geht so ziemlich alles, auf das Ihr ballert, zu Bruch und blockiert dann schon mal die Sicht.

Genre: Lightgun-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
✓ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Sony
Website: www.namco.com

Pro
+ motivierendes Leveldesign
+ Zerstörung grafisch sehr gut umgesetzt
+ umfangreiche Bonusmission

Contra
– Spielablauf nur noch sehr geradlinig
– leider keine Zweispieler-Modi mehr
– Krisenmissionen überzogen schwer

Alternativen:
PS2: Vampire Night (71%, MAN!AC 06/02)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich

Crisis Zone
Playstation 2
Grafik 77 %
Sound 72 %
80 % Spielspaß

Brachiale Lightgun-Ballerei und coole Zerstörungsorgie, die trotz Extras etwas schlicht ausfällt.

Fünf Jahre nach dem Spielhallendebüt setzt Namco auch den letzten Teil der "Time Crisis"-Lightgun-Shooter für die PS2 um. "Crisis Zone" unterscheidet sich spürbar von seinen drei Vorgängern: So hetzt Ihr nicht mehr als Pistolen tragender Cop oder Agent durch bleihaltige Szenarien, die Waffe Eurer Wahl ist jetzt ein ausgewachsenes Maschinengewehr. Statt wie beim Automaten mit einem solchen zu hantieren (siehe Kasten), übernimmt die GCon-2-Wumme diese Rolle. Wer noch keine hat, muss nicht verzagen: Publisher Sony bietet "Crisis Zone" wie gewohnt als Solotitel oder für knapp 20 Euro Aufpreis mit der Baller-Peripherie an.

Dauerfeuer mit System

Statt wie früher hinter Mauern oder Gegenständen Deckung zu suchen, tragt Ihr nun stets einen Stahlschild zum Schutz mit Euch. Auf Knopfdruck taucht Ihr dahinter ab, um nicht getroffen zu werden oder Munition nachzuladen. Die MG bringt es auf satte 40 Schuss pro Salve, die Ihr mit Dauerfeuer schnell verbraucht, denn auch die Gegner haben aufgerüstet: Jetzt reicht nicht mehr ein gezielter Treffer, stattdessen muss ein Lebensbalken weggeschossen werden. Ansonsten wurde der Spielablauf kräftig gestrafft und von Ablenkungen befreit: Alternative Extrawaffen gibt es ebenso wenig wie Zeitboni oder zu schützende Geiseln – was sich bewegt, ist automatisch ein Feind, auch das meiste der Umgebung lässt sich effektiv in seine Einzelteile zerlegen. Habt Ihr die vom Automaten bekannten drei Aufträge geschafft, winkt eine PS2-exklusive Bonusmission in gleicher Länge mit drei neuen Abschnitten. Übersteht Ihr auch diese, dürft Ihr im 'Spezial'-Modus ran, bei dem Ihr zwischendurch mit anderen Wummen wie Raketen- oder Flammenwerfer hantiert. Für gestählte Profis gedacht sind schließlich die Krisenmissionen, bei denen Ihr zu diversen Schießbuden-Aufgaben antretet – allerdings auch hier als Soloheld, denn Coop-Modi finden sich in "Crisis Zone" keine mehr. *us*

Mit voller Wucht
Namcos Automaten-Spezialwumme

Das Spielhallen-"Crisis Zone" von 1999 versüßte das gegenüber dem Vorgänger simplifizierte Baller-Geschehen zum Ausgleich mit einer besonderen Knarre: Passend zur Handlung hing nicht eine Standardwaffe, sondern ein stilecht nachgebildetes Maschinengewehr (Bild unten) am Gehäuse. Die dicke Wumme war für beidhändigen Gebrauch ideal und brachte dank eingebautem Rückstoßmechanismus die brachiale Gewalt einer Dauerfeuersalve hervorragend rüber.



Ulrich Steppberger



Her mit der MG: "Crisis Zone" ist für Lightgun-Fans das ideale Futter, denn so brachial wie hier ging es selten zu. Es macht einfach einen Heidenspaß, die komplette Umgebung in Stücke zu ballern. Das Dauerfeuer ohne Rücksicht auf Verluste funktioniert tadellos, was nicht zuletzt der fehlerfreien, flüssigen und detailreichen Grafik zu verdanken ist. Leider wurde die Komplexität des Spielablaufs gegenüber dem Vorgänger "Time Crisis 3" kräftig abgespeckt: Abwechslung jenseits unterschiedlicher Feindformationen findet sich keine mehr. Auch die reizvolle neue PS2-Mission hilft da nur begrenzt weiter, zumal Ihr nur noch als Soloheld antreten könnt. Trotzdem: Wer Lightgun-Futter sucht, wird von "Crisis Zone" einmal mehr gut bedient.



PS2 In der PS2-exklusiven Bonusmission am Grassmarket-Platz führt Euch die Lightgun-Metzelei unter anderem durch eine Metzgerei.

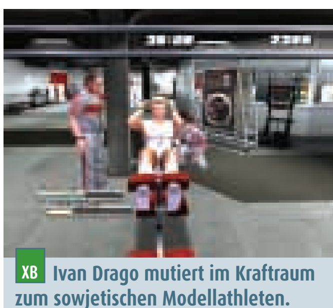
Rocky Legends



PS2 Schmerzhafte Angelegenheit: Trotz guter Deckungsarbeit des Gegners erreicht der Schlag von Boxlegende Rocky Balboa sein Ziel.

Mit "Rocky Legends" beschert uns Ubisoft den Nachfolger zur überraschend guten Filmversoftung "Rocky". Erneut nimmt der Story-Modus die zentrale Rolle im Spiel ein. Diesen könnt Ihr nicht mehr nur mit dem Titelhelden bestreiten, sondern auch mit Champion Apollo Creed, Clubber Land alias Mr. T oder der russischen Kampfmaschine Ivan Drago. Nette Trainingsspiele, viele Originalschauplätze, der bekannte Soundtrack sowie die verbesserten Zwischensequenzen mit stimmiger deutscher Synchronisation fangen die Film-Atmosphäre gut ein.

Dank präziser Steuerung gehen die arcadelastigen Faustkämpfe stets flott von der Hand. Im Gegensatz zur Xbox-Fassung leidet die Grafik der PS2-Version unter deutlichem Kantenflimmern. Besitzer des Vorgängers sollten sich allerdings überlegen, ob die mitgelieferten Boni wie Filmtrailer oder Boxerbiographien einen erneuten Kauf lohnen, da sonst wenig Neues geboten wird. Alle anderen Boxsport- oder "Rocky"-Fans dürfen sich mit "Legends" bedenkenlos einen Kindheitstraum erfüllen. *ms*



XB Ivan Drago mutiert im Kraftraum zum sowjetischen Modellathleten.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Venom, England
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 45 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Fight Night 2004 (86%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Fight Night 2004 (86%, MAN!AC 05/04)
NGC	Knockout Kings 2003 (76%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2 – Grafik 72 % – Sound 77 % – **76 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 75 % – Sound 77 % – **77 %** Spielspaß

Dezent überarbeiteter Nachfolger, der das Flair der "Rocky"-Filme nach wie vor gut einfängt.

Dark Wind



PS2 Nur wer schnell reagiert, kann die Deckungshinweise rechtzeitig nutzen.



PS2 Jetzt aber Vorsicht: Magische Angriffe sind besonders fatal.





PS2 Und jetzt eine kräftige Linke mitten auf die Nase: Bei korrekter Kalibrierung tun die virtuellen Hände auf dem Bildschirm wirklich genau das, was Ihr vormacht.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 USK **Preis:** ca. 100 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- ✓ Gametrak

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Atomic Planet, England
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ tolle Einbindung von Gametrak
+ Spieler fühlt sich wirklich 'mitten drin'
+ detailliert gestaltete Charaktere
+ originelle Magie-Anwendung

Contra
- relativ wenig Gegner und Spielmodi
- Kampfverlauf teils sehr hektisch

Alternativen:

PS2	Dead or Alive 2 (91%, MAN!AC 01/01)
Xbox	Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

Dark Wind

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 67 %
75 % Spielspaß

Solide Prügelei mit hübscher Optik, die durch die ungewöhnlichen Kontrollen sehr reizvoll wird.

Übliche 3D-Prügler protzen zwar mit toller Technik und Grafik, können aber eins nicht – Euch das Geschehen aus der Ego-Perspektive vermitteln. Dieses Ziel geht nun Entwickler Atomic Planet zusammen mit Atari an und bedient sich dazu ungewohnter Hilfsmittel: Das Beat'em-Up "Dark Wind" gibt es nur im Bundle mit dem futuristisch anmutenden Gametrak (siehe Kasten).

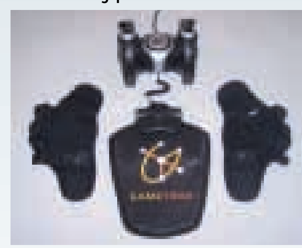
Mittendrin statt nur dabei

Habt Ihr Euch entsprechend verkabelt, geht's auf dem Bildschirm hoch her: Von Eurem eigenen Alter Ego seht Ihr nur die virtuellen Arme, während Euch die neun anderen Haudraufs in voller Pracht gegenüberstehen. Das Kampfsystem hält sich nicht mit übermäßig komplizierten Kombinationen auf, in der Hauptsache führt Ihr durch gezielte Schwünge und Haken Faustangriffe aus. Das reicht gegen schwache Kontrahenten, für größere Kaliber solltet Ihr Euch mit den Feinheiten vertraut machen: Ihr verteidigt Euch, indem Ihr Schläge durch das rechtzeitige Abdecken angezeigter Symbole abwehrt. Haut Ihr zu ungestüm auf das Gegenüber ein, gerät dieses in Rage – dann hilft zeitweilig nur noch Defensive. Fangt Ihr genug Attacken ab, lädt sich Eure Magiekraft auf, die Ihr durch Posieren und Tritt auf das Fußpedal (mit dem Ihr auch seitlich ausweichende Feinde verfolgt) zu mächtigen Aktionen nutzt.

Neben zwei Story-Varianten mit vorgegebener Gegnerfolge betätigt Ihr Euch beim Survival oder traditioneller Arcade-Attacke und trainiert im Dojo Eure Bewegungen. Für Luxus-Klopper steht ein Splitscreen zur Verfügung, allerdings braucht Ihr zur Nutzung erstmal ein zweites Gametrak. *us*

Wahre Handhabung
Der innovative Gametrak-Controller

Das äußerlich unscheinbare Gametrak-Gerät, das vorerst nur im Bundle mit "Dark Wind" für 100 Euro zu haben ist, erlaubt erstmals eine erstaunlich präzise, dreidimensionale Erfassung der Spielerbewegung. Im Lieferumfang bekommt Ihr die schwergewichtige Basisstation, eine Fußmatte für z.B. Feuerknopffunktionen sowie zwei Handschuhe. Die zieht Ihr an und klinkt sie via Stecker an zwei Seilzüge in der Basis. Hebt Ihr nun die Arme, wird die Vertikale gemessen, Bewegungen in der Ebene ermittelt das Gerät über die Kugellager, an die die Seile gekoppelt sind.
In der Praxis funktioniert die Steuerung damit hervorragend und erlaubt höchst aktive Prügel-Sessions. An zukünftigen Titeln für das Gametrak wird bereits gewerkelt: Anfang 2005 steht Golf auf dem Plan, auch andere Sportarten klopfen die Entwickler auf Umsetzungspotenzial ab.



Ulrich Steppberger



"Dark Wind" schlaucht: Selten habe ich nach zwei Stunden Prügel-Action so geschwitzt – und dann prompt tagelang einen Muskelkater mit mir rumgetragen. Das Gametrak-Grundprinzip erweist sich als ebenso spieltauglich wie motivierend: Dank präziser Abfrage fühlt Ihr Euch wie ein echter Haudrauf-Held. "Dark Wind" als Einstandstitel ist eine prima Wahl, denn das einfache Grundprinzip versteht jeder und wird durch die schicke Optik auch ansprechend dargestellt. Kritikpunkte gibt's allerdings auch: Das Blocken gegnerischer Hiebe klappt von technischer Seite her gut, fällt aber dennoch bei schnellen Attacken schwer. Auch ein paar weitere Gegner und mehr Tiefgang würden das Geschehen aufpeppen. Trotzdem: Wer sich's leisten kann, kriegt eine launige Klopperei.



PS2 Da wird selbst "DOA"-Schöpfer Itagaki neidisch: Neben realistischen Schrammen im Gesicht haben die Entwickler auf korrekte Oberkörperphysik geachtet.


Honjo Army Captain
57


Sergeant (Ishikawa Army)
28 KO


12
usk


DOLBY
DIGITAL

Ghost Master The Gravenville Chronicles

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Spiral House, UK
Hersteller: Empire Interactive
Website: www.ghostmaster.com

Pro
+ einfaches Steuermenü
+ skurrile Geister-Geschichte

Contra
- konfuse Aufgabenstellung
- knappes Zeitlimit
- mühsames Plasmasammeln
- Wände nicht ausblendbar

Alternativen:
PS2: Die Sims brechen aus (86%, MAN!AC 01/04)
Xbox: Die Sims brechen aus (86%, MAN!AC 01/04)
NGC: Die Sims brechen aus (86%, MAN!AC 01/04)

Ghost Master
Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 72 %, 61 % Spielspaß
Xbox: Grafik 70 %, Sound 72 %, 61 % Spielspaß

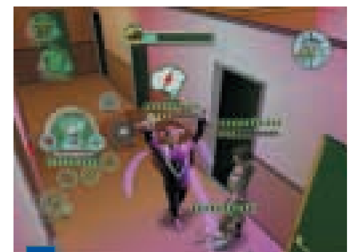
"Die Sims" für Unerschrockene: Traktiert als Meister aller Geister die Gravenville-Bewohner.


XB Zwei auf einen Streich: Nur gleichzeitig erschreckte Personen geben genügend Plasma ab. Treibt die Menschen mit einem Lock-Geist zusammen.

In Gravenville gehen die Geister um. Schuld an der Grusel-Misere der friedliebenden Kleinstadtbürger seid Ihr und Euer Horror-Kabinett. Mit einer Bande fürchterlicher Gespenster im Schlepptau zieht Ihr aus, den Menschen das Fürchten zu lehren. Vornehmlich gilt es, die Bewohner von Studentenwohnheimen, Waldhütten und öffentlichen Einrichtungen aus deren Behausungen zu vertreiben. Die entsprechende Manipulation durch Zauberkraft vorausgesetzt, helfen Euch die Menschen auch bei der Befreiung und Beschwörung anderer Geister.

Fünffacher Schrecken

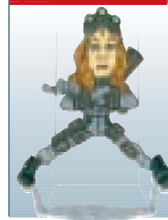
Über ein einfaches Menü, das so genannte 'Geisterkarussell', habt Ihr Zugriff auf fünf unterschiedliche Astralwesen, die via Cursor durch die "Die Sims"-ähnliche Spielumgebung gelenkt werden. Neben Geistern, die Gesundheit und Widerstandskraft ihrer Feinde schwächen, finden sich auch Gespenster mit der Fähigkeit, Menschen anzulocken, in Tiefschlaf zu versetzten oder zu heilen. Letzteres macht für Euch durchaus Sinn, wenn diese für die Aufgabenerledigung eine relevante Rolle spielen. Zu Tode verängstigte Personen verlassen dagegen auf Nimmerwiedersehen den Schauplatz.


PS2 Wehrhafte Sterbliche: Der Priester verteidigt sich mit seinem Glauben.

Gespenster-Sensor

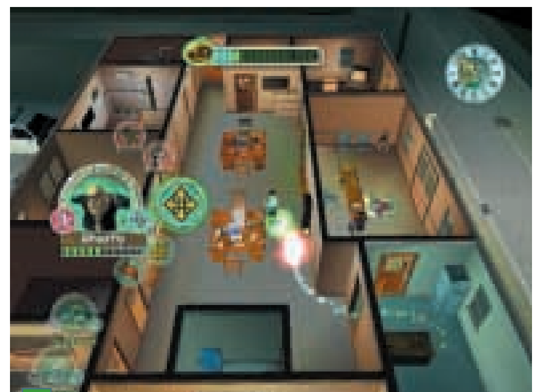
So ohne weiteres können die Zauberkräfte allerdings nicht eingesetzt werden. Für schrecklich viel Schauer unter den Menschen benötigt es vor allem Plasma. Eine brauchbare Menge Grusel-Treibstoff erhaltet Ihr von zwei oder mehr gleichzeitig erschreckten Personen. Hier zeigt sich auch, wer Opfer und wer Feind ist. Hexen, Priester und spirituell Begabte haben einen Riecher für Übernatürliches und gehen bei Kontakt zum Gegenangriff über. Eine echte Gefahr stellen sie für Euch nicht dar: Schickt die angeschlagenen Schauergestalten einfach für ein paar Sekunden zum Regenerieren in den Limbus. *jw*

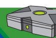
Janina Wintermayr



Einmal böse sein und als Gespenster-Dirigent für Furcht und Schrecken sorgen – eine verlockende wie amüsante Spielidee. Leider scheitert die Geister-Simulation an vermeidbaren Hürden: Für Frust sorgen undurchsichtige Aufgabenstellungen, fehlende Speichermöglichkeiten und ein in späteren Levels knapp bemessenes Zeitlimit. Pepp verliert die Grusel-Geschichte vor allem durch das mühsame Ansammeln von Plasma. Anstelle der eigentlichen Aufgabe zu folgen, verbringt Ihr zu viel Zeit damit, die herumwandernden Menschen anzulocken, zu erschrecken und nicht selten wieder zu heilen. Zumindest technisch gibt es bis auf die etwas dürftige Kollisionsabfrage nicht viel zu meckern: Beide Konsolen-Versionen bieten solide Grafik.


XB Bevor sich die Menschen richtig vor Euch gruseln, müsst Ihr erst deren Widerstand mit dem passenden Geist schwächen.

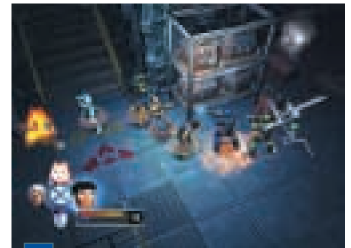

XB Alles im Blick: Die schwenk- und zoombare Kamera fängt das Grusel-Geschehen trotz solider Wände gut ein.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

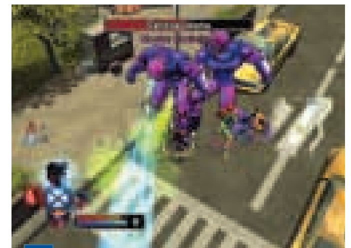
X-Men Legends



XB Zu Hilfe: Das Verhalten Eurer CPU-gesteuerten Teamkollegen legt Ihr in Grundzügen fest, im Notfall ruft Ihr sie per Knopfdruck zu Euch.



PS2 Je mehr Gegner auftauchen, desto chaotischer wird das Geschehen.



PS2 Witzig: Bei Flashback-Aufträgen spielt Ihr in klassischen Outfits.

Activisions zweite große Comic-Lizenz "X-Men" blieb im Zocker-Sektor bislang hinter den Erfolgen des Spinnenkollegen zurück. Das soll sich jetzt ändern, denn statt in nur leidlich passende Polygon-Prügeleien gesteckt zu werden, bekommt das Team rund um Wolverine ein umfangreiches Action-Abenteuer auf den Leib geschneidert.

Der Entwickler Raven Software (u.a. "Star Wars Jedi Knight 2") orientierte sich an erfolgreichen Vorbildern: Bei "X-Men Legends" stand sichtlich die etablierte Dungeon-Keilerei "Baldur's Gate Dark Alliance" Pate. Die Marvel-Helden bewegen sich derweil aber nicht nur in einem anderen Genre (Mutanten & Co. sind eher Science-Fiction zuzurechnen), sondern wissen durchaus auch mit eigenen Ideen aufzuwarten: Statt mit einem Solo-Kämpfer gegen Feindesmassen anzutreten, steht der Teamgedanke im Vordergrund – die X-Men sind immer zu viert unterwegs.

Gemeinsam stark

Spielt Ihr alleine, wechselt Ihr per Steuerkreuz zwischen den einzelnen Mitgliedern oder ruft die CPU-Kollegen zwecks Combo-Angriffen zur Hilfe, alternativ steigen bis zu drei Freunde zur Multispieler-Partie ein. Im Laufe des Abenteuers habt Ihr die Wahl zwischen 15 X-Men mit unterschiedlichen Talenten: So sind die Telepathiekräfte von Jean Grey für Fernattacken hilfreich, während Berserker Wolverine im Nahkampf glänzt. Stahlgigant Colossus räumt schwere Objekte aus dem Weg, zum Feuerlöschen tritt Iceman auf den Plan. Je nach Mission tut Ihr Euch entsprechend leichter, wenn Ihr eine kluge Zusammenstellung der Gruppe wählt. Auch Rollenspieleinflüsse sind zu finden, denn von gewonnenen Erfahrungspunkten entwickelt Ihr Eure Kräfte weiter, während gefundene Gegenstände zur Stärkung körperlicher Attribute dienen.

Zwischen den Feldeinsätzen erkundet Ihr das X-Institut, stöbert in sammelbaren Gimmicks wie Skizzen und Comic-Covern, spielt klassische Einsätze nach oder trimmt Eure Helden im Gefahrenraum. *us*

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler – Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

X-Men Legends

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	73 %	74 %	79 %
Xbox	74 %	75 %	79 %
Gamecube	XX %	74 %	79 %

Actionreiches Comic-Abenteuer, das der Vorlage gerecht wird, aber ein paar Macken kultiviert.

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC Oktober

Entwickler: Raven Studios, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ setzt die Marvel-Vorlage akkurat um
+ viele Charaktere und Szenarien
+ eine Menge freispielbarer Boni
+ Superkräfte gut in Szene gesetzt

Contra
– Übersichtlichkeit geht öfters flöten
– frustig durch wenig Speicherpunkte

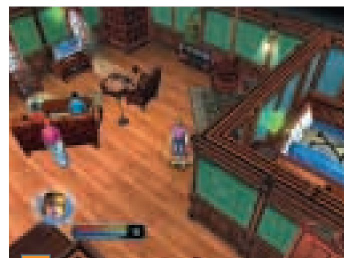
Alternativen:

PS2	Champions of Norrath (87%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC	Baldur's Gate Dark Alliance (nicht getestet)

Ulrich Steppberger



Besonders für "X-Men"-Fans ist "Legends" eine Wucht: Bei Detailarbeit und inhaltlichen Gags glänzt der Actionspaß. Die stilvolle Optik setzt das Comic-Geschehen gelungen in Szene, besonders die aufwändigeren Combo-Attacken gefallen. Allerdings kämpft die Technik je nach Konsole mit mehr oder weniger häufigen Rucklern. Der solide Spielablauf birgt wenig Überraschungen, doch Teamgedanke und Aufrüstmöglichkeiten sorgen für Motivation. Lästig finde ich aber, dass es immer wieder Abschnitte gibt, in denen Euch stapelweise Feinde arg zusetzen: Im daraus resultierenden Chaos wird Euer Trupp meist schnell demoliert, während weit und breit kein Speicherpunkt in der Nähe ist. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein unterhaltsames Abenteuer.



NGC Zwischen einzelnen Missionen schlendert Ihr durch die als Schule fungierende Basis (links), während der Gefahrenraum (rechts) als Trainingsstätte dient.

Ribbit King


PS2 Wohin mit dem Hüpfer? Direkt einlochen bringt weniger Bonus, darum solltet Ihr ein paar Fliegen auf dem Weg mit einplanen.

Wenn alle normalen Sportarten schon mehrfach umgesetzt wurden, denkt man sich eben einfach eine neue aus: So dachte wohl Bandai, als die Grundidee zum schrägen "Ribbit King" entstand.

Im Mittelpunkt einer merkwürdigen Rahmengeschichte steht die Anime-Figur Scooter, die zur Rettung ihrer Welt beim 'Frolf' antreten muss. Dahinter verbirgt sich eine durchgeknallte Golf-Variation mit einigen entscheidenden Absonderlichkeiten: Statt eines Balls drischt Ihr nämlich einen lebendigen Frosch durch die Gegend – der bleibt auch nicht still, sondern hüpft schon mal selbstständig weiter, wenn er z.B. eine Fliege sieht oder im Wasser landet. Stellt Ihr Euch geschickt an, sammelt Ihr durch solche Ketten-Aktionen kräftig Bonuspunkte.

Leider wird das skurrile Prinzip von der Ausführung torpediert: Die schlichte Grafik ließe sich verschmerzen, dafür nervt bei Duellen gegen CPU-Gegner der Zwang, ihnen immer zusehen zu müssen. Außerdem sorgt ein kräftiges Zufallselement für Verdruss. *us*


NGC Die Schneeschlange dient als bewegliches Hindernis.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Kerokeroking, Japan
Hersteller: Bandai/Atari
www.atari.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Tiger Woods PGA Tour 2005 (Test auf Seite 100)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 2005 (Test auf Seite 100)
NGC	Tiger Woods PGA Tour 2005 (Test auf Seite 100)

Playstation 2: Grafik 57 %, Sound 53 %, **51 % Spielspaß**

Gamecube: Grafik 57 %, Sound 53 %, **51 % Spielspaß**

Bizarres Pseudo-Golf in skurriler Aufmachung, das von vielen Macken ausgebremst wird.

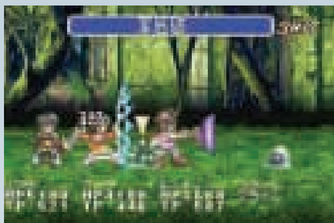
HANDHELD

Handheld-Themen im Überblick

- MAN!AC 10/04: Oldies auf dem Handy
  Emulatoren für Serie60-Handys
- MAN!AC 09/04: GBA SP NES Edition
  Hardware und Spiele der Classic-NES-Reihe
- MAN!AC 08/04: Gametrac
  Erste Spiele fürs Win-Handheld
- MAN!AC 07/04: Via-Tech "Eve"
  PC-Spiele machen mobil

Namco-Nachschlag

Wer in "Tales of Phantasia" schon kurz vor dem Obermotz steht, kann sich bereits auf ein weiteres Abenteuer freuen: "Tales of the World: Narikiri Dungeon 3" kommt im Winter in japanische Läden. Das Abenteuer soll Helden des Gamecube-Spiels enthalten und per 'Party Battle System' Massenschlachten veranstalten.



Leuchtende Farben auf Sonys Clié PEG-VZ90

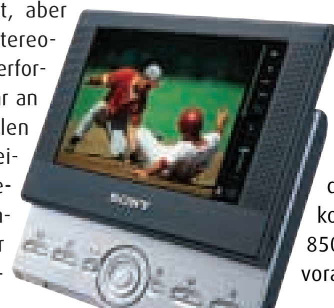
Notebooks und Pocket-PCs machen Filme und Spiele mobil, auf ihren Bildschirmen sind die Farben aber weniger kräftig als auf dem TV. Seit Ende September verkauft Sony Japan deshalb das neue Handheld Clié PEG-VZ90 mit brillantem OLED-Display. Die Abkürzung steht für "Organic Light Emitting Diode", also organische Leuchtdiode. Die Bildschirmpixel leuchten selber, das bringt nicht nur erstklassigen Kontrast, sondern spart auch den Strom für eine Hintergrundbeleuchtung. Im Gegensatz zum Laptop-Monitor behalten OLED-Displays auch bei schrägem Blickwinkel volle Bildqualität.

Die Clié-Variante hat eine Auflösung von 480 x 320 Pixeln und leuchtet in 65.536 Farben – mit OLED-Technik sind aber auch 262.144 Farben kein Problem.



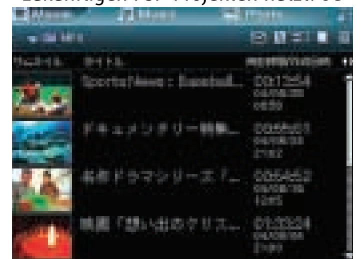
Digitaler Mini-TV: Die Ladestation dient gleichzeitig als Tischständer.

Fürs Büro eignet sich Sonys Personal Entertainment Handheld kaum: PalmOS samt Organizer-Funktionen sind zwar eingebaut, aber Funktionstasten, Stereo-Lautsprecher und Querformat richten sich mehr an Freunde der digitalen Unterhaltung. Mit einem Knopfdruck gelangt Ihr in Bilddatenbank, MP3- oder Movieplayer, Letzterer spielt MPEG1 und MPEG4. Im Lieferumfang findet sich PC-Software, die allerlei Filme aus dem Internet oder von DVD mit dem Handheld kompatibel macht. Auch der Speicher ist auf Multimedia ausgelegt: 40 MB dienen als Refugium für die Anwendungen, 90 MB sind speziell für Bild und Ton reserviert. Wenn das nicht reicht, lassen sich Memory Sticks und Compact-Flash-Karten einstecken. Trotzdem ist das PEG-VZ90 mit den Abmessungen von 109 x 87 x 23mm fast kleiner als ein aufgeklappter GBA SP. Das vielversprechende Handheld kostet in Japan rund 850 Euro und wird voraussichtlich nicht im Westen erscheinen: Hoffen wir, dass Sony die neue Bildschirmtechnik auch in zukünftigen PSP-Projekten nutzt! *oe*



Steuerkreuz und Funktionstasten lassen sich wie eine Schublade rausziehen.





Der Clié VZ90 wird mit Kopfhörern und Fernbedienung ausgeliefert (links): Die eingebauten Funktionstasten führen etwa direkt in die Filmauswahl (rechts).

POCKET NEWS

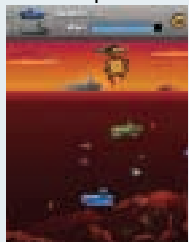
OQO: Tot geglaubte leben länger!

Schon vor über einem Jahr kündigte der US-Hersteller OQO die baldige Veröffentlichung des gleichnamigen WindowsXP-PCs für die Hosentasche an – doch dann wurde es still auf der Homepage oqo.com. Jetzt wagen die Entwickler einen neuen Versuch: Noch im Herbst soll das Handheld (links) mit 1-GHz-Prozessor, 256 MB DDR-RAM, 20 GB Festplatte und 800x480 Pixel Display über den eigenen Webshop verkauft werden. Mit der beiliegenden Docking-Station soll das OQO alle Anschlüsse eines regulären PCs besitzen – der Mobil-PC kostet 2.000 Dollar!



Spiele für Sharps Zaurus

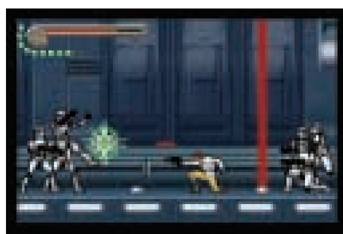
Auf dem PDA-Markt teilen sich Pocket-PC und Palm die Kunden, während Linux-Konkurrenten wie das Sharp Zaurus wenig beachtet werden. Immerhin bringen Pocket-PC-Entwickler erfolgreiche Spiele auf den Zaurus: Fünf Titel sind bereits erhältlich, darunter die Seeschlacht "Sea Strike" (links), der "Breakout"-Klon "Bust Em" (rechts), das Raumschiffspiel "Rocket Elite Gold" sowie die "Motorcross Stunt Racer". Bei Clickgamer.com zahlt Ihr je nach Titel zehn bis 20 Euro, außerdem dürft Ihr hier kostenlose Demoversionen downloaden.



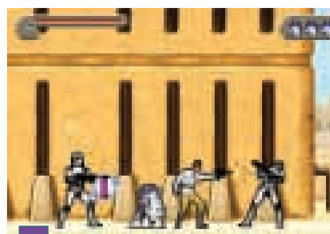


Star Wars Trilogy
Apprentice of the Force



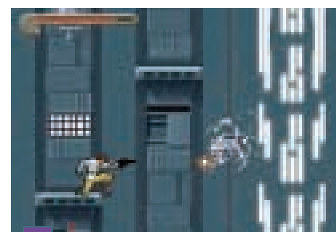


GBA Wenn der Bildschirm eng wird, beginnt Plauderei (links) oder Kreuzfeuer (rechts): Im Gefecht müsst Ihr Euch den Rücken freihalten und auf Fallen achten.



GBA Egal ob am Aufzug oder im Kampf: R2D2 folgt Euch zu träge.

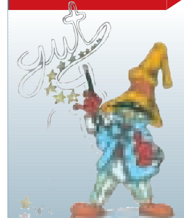
Ihr findet die neuen „Star Wars"-Episoden weniger spannend und wollt lieber noch mal die Ur-Trilogie erleben? In "Apprentice of the Force" steuert Ihr Luke Skywalker vom Wüstenplanet über den Todesstern bis zu Endor samt Finale mit dem Imperator: Die Hüpflevels halten sich stilecht an die Schauplätze der Filmvorlage und stellen Aufgaben aus der Handlung – etwa die Flucht von der Bar zum Millenium Falcon oder das Deaktivieren des Traktorstrahls im Todesstern. Natürlich erwarten Euch unterwegs allerlei Schwierigkeiten: Ihr ballert auf Sandmenschen und Sturmtruppen, sammelt Schlüsselkarten und beschützt den Robo R2D2, der Tore und Extraräume öffnet. Außerdem nehmen Euch die Feinde regelmäßig ins Kreuzfeuer, dann müsst Ihr die auf zwei oder drei Bildschirme begrenzte Arena leer fegen. Zum Glück lernt Luke acht mächtige Manöver wie Sprint, Rolle, Heilung und Jedischlag, die Euch die vielen Kämpfe erleichtern.



GBA Jetzt aber schnell: Angeschossene Kanonen erholen sich in Sekunden!

Neben den Ballereien auf festem Boden hat Ubisoft noch drei Fluglevels eingebaut: Millenium Falcon, Düsenmotorrad und X-Wing steuert Ihr aus der Vogelperspektive – Ihr düst durch Gänge oder duelliert Euch mit dem Imperium à la "Asteroids". *oe*

Oliver Ehrle



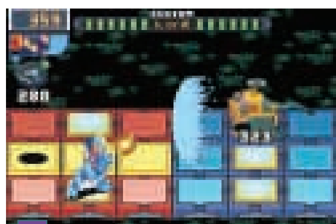
Auch in den alten Abenteuern macht Luke eine gute Figur: Der Mix aus Ballereien, Rätsel- und Sprungeinlagen stellt Euch im Laufe der Handlung vor immer schwierigere Aufgaben, die aber nicht unfair werden – mit Grips und einem schnellen Colt macht Ihr dem Imperium den Garaus. Außerdem findet Ihr jede Menge Heilcontainer, die Euch auch mal Patzer erlauben. Das zugegeben altbackene Spielprinzip retten die Kreuzfeuerszenen, in denen Ihr nur wenige Schritte ausweichen könnt. Weniger clever ist allerdings der gelegentliche Begleiter R2D2, der regelmäßig Aufzüge verpasst – das kann ganz schön nerven! Auch die Grafik ist nicht gerade protzig, Ihr entdeckt kaum Special-FX und die Hintergründe sind eintönig. Dafür kommt die Handlung prima rüber.

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 64 %
Sound 70 %
72 % Spielspaß

Drei Filme in einem Spiel: Die Jedi-Ballerei macht Laune, ist aber keine Augenweide.

Mega Man
Battle Network 4: Blue Moon & Red Sun



GBA Anvisierte Felder leuchten: Weicht den Attacken der Feinde aus!

In "Battle Network" steuert Ihr den jugendlichen Hacker Lan durch eine futuristische Stadt, in der die Computer verrückt spielen – hinter der Virus-Attacke stecken Cyberverbrecher, die es in den Datenströmen aufzuspüren gilt. Dazu nutzt Lan sein Online-Alter-Ego Megaman.EXE, der sich in den Netzwerk-Dungeons mit allerlei Viren duelliert. Die Kämpfe mischen Taktik- und Echtzeitelemente: Ihr wählt mehrere Manöver wie Schuss, Barriere und Schwerthieb, die Ihr anschließend in Echtzeit feuert – dabei müsst Ihr den Attacken der Feinde auf neun Feldern ausweichen. Komplex wird das Abenteuer durch die unzähligen Manöver, die in Chips gebrannt sind: Sammelt und tauscht sie, um ein möglichst vielseitiges Repertoire zu erstellen. "Blue Moon" und "Red Run" variieren gefundene Extras, aber auch dezent die Handlung.

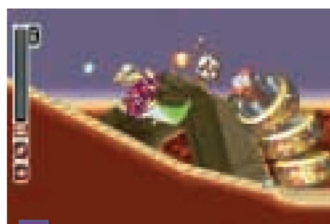
Im Vergleich zu den Vorgängern gibt's nur wenige Verbesserungen, deshalb werden Fans langsam müde: Ihr lauft durch dieselbe Stadt mit grafisch kaum aufgepeppten Netzwerken – lediglich in den Kämpfen müsst Ihr jetzt etwas schneller schalten und auch mal kontern. Die Handlung baut im Gegensatz zum "Golden Sun"-Duo kaum auf die Vorgänger auf: Ihr spielt ein eigenständiges Abenteuer, statt ein Spiel-übergreifendes Finale anzupeilen – innovativ ist das nicht. *oe*

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-euro.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 67 %
Sound 74 %
69 % Spielspaß

Und nochmal: Der spaßige Cyberkrimi mit Action-Kämpfen spielt sich wie die Vorgänger.

Mega Man Zero 3



GBA Der Metallwurm spuckt Kreiselrobos: Trefft sie mit dem Schwertsalto!

Auch für den Mega-Kumpel Zero hat Capcom ein neues Abenteuer parat: Die finstere Dark Elfe konnte der Roboheld im zweiten Teil nicht erwischen, jetzt setzt sie zum Gegenschlag an – findet das Höllenweib, bevor sie die Rebellen überrumpeln kann. Abermals dient der Rebellenstützpunkt als Basis: Hier plaudert Ihr mit den Verbündeten und beamt mit dem Teleporter in verschiedene Missionen – je nach Handlung wählt Ihr aus bis zu drei Levels. Diese sind nicht mehr ganz so schwer wie die in den Vorgängern, für Neulinge aber trotzdem eine harte Nuss: Schon der erste Obermotz lässt die meisten Spieler verzweifeln. Die vielen großen Feinde machen die Endzeitschlacht etwas spektakulärer: So springen etwa aus gewaltigen Hubschraubern Soldaten, die Euch im Nahkampf binden.

Nur wer die vielen Extrawaffen und Upgrades für Zeros Rüstung korrekt einsetzt, erreicht den Levelwächter – aber nicht nur der Attacken wegen, mit Bodenbrecher und Supersprung erreicht Ihr auch neue Pfade! Das Extra-Arrangement klappt neuerdings über Chips, wie Ihr sie aus "Battle Network" kennt. Ähnlich Megaman.EXE kann Zero auch den Cyberspace erkunden: Diese Hüpflevels bringen Abwechslung ins Abenteuer, denn hier kann Zero die Talente der Cyberelfen nutzen. *oe*

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-euro.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 74 %
Sound 62 %
76 % Spielspaß

Mehr Extras und nicht ganz so heftig: der optimale Einstieg in die schwerste Hüpfspielserie.

In eigener DVD-Sache

Bevor es nächsten Monat zur großen Fragenflut kommt, hier die wichtigsten Eckdaten zu unserer kommenden DVD:
- **MAN!AC erscheint ab nächsten Monat regelmäßig mit und ohne DVD. Ohne den Silberling kostet das Heft wie gewohnt schlappe 2,99 Euro; 4,99 Euro werden bei der DVD-Ausgabe fällig.**
- **Alle Abonennten haben mit der aktuellen Ausgabe ein Schreiben erhalten, in dem sie sich entscheiden können, ob sie die MAN!AC künftig mit oder ohne DVD beziehen wollen. Die entsprechenden Konditionen sind natürlich aufgelistet.**
- **Gewillte DVD-Neu-Abonennten finden im nächsten Heft einen Coupon mit allen Details.**

DRIV3R-Marketing

Im Editorial der Ausgabe 09/04 sprecht Ihr davon, dass angeblich eine britische Medienagentur im Auftrag der Firma Atari "DRIV3R" schön geredet hat. Ist dies auch in deutschen Foren geschehen?

Dagmar Schlösser, Mechernich

Dass ähnliche Praktiken auch in hiesigen Foren angewendet worden sind, ist uns nicht bekannt. Nochmal in aller Deutlichkeit: Unser Editorial bezog sich auf Vorfälle in englischen Foren, eine Beteiligung Ataris gehört ins Reich der Spekulation – Beweise liegen nämlich keine vor.

Ihr, Euch & Euer

Auch wenn ich nicht alles an der neuen Rechtschreibung gut finde, begrüße ich Eure Haltung dazu. Ich denke, es macht keinen Sinn jetzt wieder Grundsatzdiskussionen auszulösen bzw. zu unterstützen. Vielmehr finde ich, dass die brauchbaren Neuerungen beibehalten werden sollten, beim Rest kann man ja nachbessern. Im Heft 10/2004 ist mir allerdings etwas aufgefallen, bezüglich der neuen Rechtschreibung. Auf Seite zwölf in der ersten Spalte links unten sprang es mir ins Auge: Ihr schreibt 'Euch', 'Eure' usw. groß. Dies ist die alte Schreibweise. Seit der Reform wird das Anredepronomen jedoch klein geschrieben, auch im Brief.
Das war es aber auch schon mit der Kritik, vor allem inhaltlich finde ich Euer Heft eine Wohltat gegenüber der Konkurrenz. Dies gilt für Wertungen und Texte – ich kann es lesen und ernst nehmen. Weiter so.

Iven, via E-Mail

Danke für das Lob und den berechtigten Hinweis. Allerdings stimmen wir in dem von Dir angesprochenen Punkt nicht mit der neuen Rechtschreibung überein. Die Personalpronomen bleiben in der MAN!AC weiterhin in althergebrachter, groß geschriebener Form – wir finden dies schlicht respektvoller und höflicher.

Volle Dröhnung

Ich bin ein Riesen-Fan der MAN!AC und muss Euch wie immer loben. Solltet Ihr noch eine DVD in Euer Magazin packen, wäre ich ein sehr glücklicher Mensch. Ich würde mich noch mehr freuen, wenn Ihr meine Fragen beantworten könntet:
1. Ich möchte mir ein Dolby-Digital-System für meine Konsolen kaufen, Ihr empfehlt das Logitech Z-680. Ich habe die Anlage für 300 Euro gefunden und möchte wissen, ob ich Eurer Meinung nach zu dem Preis noch eine bessere finde?
2. Soll ich mir dann "Burnout 3" für die Xbox holen oder für die PS2? Was macht sich besser an meiner neuen Soundanlage?
3. Was ist Eure Lieblings-Konsole seit der 32-Bit-Ära?
4. Ich weiß, Ihr habt viel zu tun. Aber würde es Eurem Magazin nicht gut tun, wenn Ihr alle E-Mails beantworten würdet?

Peter Kowalczyk, via E-Mail

Ab nächsten Monat wirst Du auf Wolke Sieben schweben – mit der ersten MAN!AC-DVD in den Händen. Damit Du die Zeit bis dahin glücklich überstehst, hier die Antworten auf Deine Fragen:
zu 1.: Für 300 Euro lassen sich fünf Boxen plus Subwoofer sowie ein Dolby-Digital-Decoder kaum anders realisieren. Als Einstieg in die Surround-Welt und fürs kleine Zockerzimmer ist das Logitech-Set gut geeignet.
zu 2.: Dank 5.1-Dolby-Digital-Unterstützung hat die Xbox in puncto Sound meist die Nase vorn. Bei "Burnout 3" sind die akustischen Unterschiede allerdings nicht so drastisch.
zu 3.: Lieblings-Konsolen in dem Sinne haben wir nicht, nur Lieblings-Software. Ist es nicht egal, auf welchem System Spiele laufen? Hauptsache die Qualität stimmt!
zu 4.: Wie schon mal erwähnt, haben wir nicht die Zeit, alle Leserbriefe zu beantworten. Die Auswahl erfolgt nach Relevanz und Aktualität.

Corpus Delicti

Wenn ich Euer Magazin nicht lesen und mögen würde, täte ich wohl kaum schreiben, von daher sparen wir uns das übliche Lobgedudel. Fakt ist aber, dass eine in meinen Augen durchaus kompetente Videospielfachzeitschrift, welche mir als Spieler ja nun stets einen Schritt voraus ist (Neid!), dem Ben in der Leserbrief-Rubrik der Ausgabe 09/04, mehr als Unrecht tut. Und das von Euch...
Ebenso wie er habe ich leider nicht Eure Wertung abwarten können und mir "DRIV3R" am Tag der Veröffentlichung zugelegt (ob da wohl Termin-Kalkül dahintersteckt?). Auch ich habe mit enormer Vorfreude den Hinweis auf einen Zweispieler-Modus willkommen geheißen und bin derb enttäuscht worden. Seltsam peinlich, dass Euch dieser entgangen zu sein scheint, denn auch ich hätte zumindest eine Rüge bezüglich dieser frechen Fehlinformation erwartet. Aber nichts kam... abgesehen von der äußerst korrekten Bewertung Euererseits. Den Beweis für die Kundenverarsche liefere ich im E-Mail-Anhang (Bild unten). Damit ist das Corpus Delicti wohl erbracht. Schämt Euch MAN!ACs, das zu übersehen!

Calixto, via E-Mail





Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Katzenjammer im Last Resort – Tipps-Chef Max hat sich vom adretten Erscheinungsbild der digitalen Halle Berry ablenken lassen und die Cheats alleine den 'großen' Konsolen zugeschrieben. Dabei funktionieren die "Catwoman"-Levelpasswörter nur in der kleinen Game-Boy-Version.

MEA CULPA: Auch die deutsche Xbox-Fassung von "Burnout 3: Takedown" verfügt ausschließlich über deutsche Sprache und deutsche Bildschirmtexte.

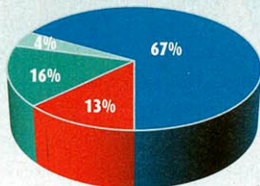
UPDATE: Kein Running Gag, sondern bitterer Ernst – "Grand Theft Auto: San Andreas" verschiebt sich um eine Woche und erscheint am 29. Oktober. Mit viel Glück gibt's den Test schon in der nächsten MAN!AC!





MAN!AC-MEINUNG NR.23

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 09/04 ging es um Videospiel-Marketing. Wir fragten, ob Ihr auf toll gemachte Werbung abfahrt oder Software nur nach dem Lesen des MAN!AC-Tests kauft. Hier das Ergebnis:

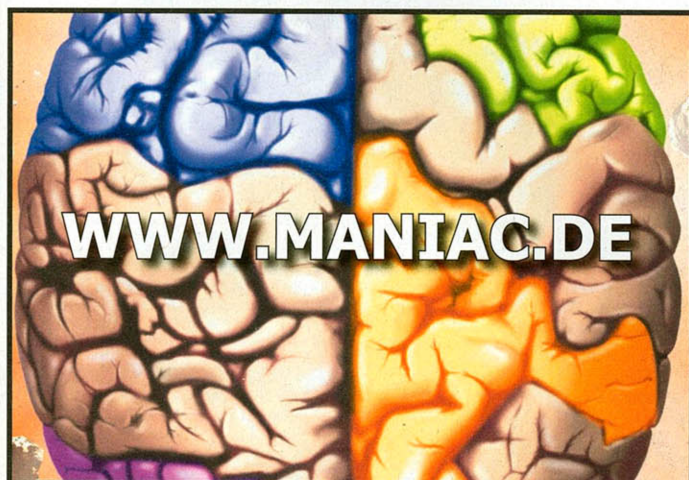
- **A** Tolle Werbung, tolles Spiel!
- **B** Ich bin auf eine Werbung hin schwach geworden, hab's danach bereut/nicht bereut.
- **C** Ich kauf' mir ein Spiel grundsätzlich erst nachdem ich den MAN!AC-Test gelesen habe.

! In 99 Prozent aller Fälle sehen unsere Testversionen so aus: eine beschriftete Disc verpackt in einem Jewel-Case. Anleitung und Verpackung des Spiels sind zum Zeitpunkt des Reviews noch in Arbeit – wir kennen also die endgültige Aufmachung des Produkts gar nicht. Deshalb gab's im "DRIV3R"-Test keinen Hinweis zu dem falschen Zweispieler-Aufdruck auf der Packungsrückseite. In diesem Punkt sind wir Dir also leider nicht voraus, sondern hinterher: Denn bis Du eine Meldung über so einen Fehler im Heft wiederfindest, vergehen im schlechtesten Fall knapp acht Wochen!

Tischfußball

Zum Extended-Artikel "Alternalympics" hätte ich eine kleine Ergänzung: Tischfußball wurde unter dem Titel "Electronic Table Football" bzw. "Tischfußball" bereits 1981 für das Philips G 7000 veröffentlicht. Meiner Meinung nach einer der besten Titel für die Konsole und auch heute noch ein echt launiger Spaßbringer.

Holger, via E-Mail



ZUBEHÖR

Xbox Stealth Scope



Bildschirmwaffen gibt's viele, aber das 'Xbox Stealth Scope' ist einzigartig: Schon bei der Montage fühlt Ihr Euch wie im Hollywood-Streifen, denn Lauf, Zielfernrohr und Schaft werden an den Rumpf des Gewehrs gesteckt. In der Ballerpraxis ist das 'Scope' natürlich unhandlicher als eine Pistole, dafür sorgen Rückschlag-Simulation und Pump-Action für ein authentisches Scharfschützengefühl. Ohne die Extremitäten hält sich das Scope wie eine Flinte, besonders bei hektischen Feuergefechten trefft Ihr damit präziser. Das originelle Zubehör bringt Eure Kumpels zum Staunen und ist ein wahres Prunkstückstück jeder Xbox-Sammlung. Wer allerdings auf reine Funktionalität setzt, kommt an einer Handfeuerwaffe mit Laserpointer nicht vorbei – die Zielhilfe garantiert optimale Abschussquoten.

Hersteller:	Logic3
System:	Xbox
Preis:	ca. 35 Euro

Doppelter Einsatz: Sowohl in Scharfschützengewehr- als auch Flintenform sorgt das 'Scope' für cooles Shooter-Feeling. Die mächtige Waffe ist allerdings träger als der übliche Colt.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

DVD Remote Control

Zum Verwechseln ähnlich: Speed-Links PS2-Fernbedienung kopiert die Tastenanordnung des Sony-Originals.



Allerdings haben die Buttons einen sehr schwammigen Druckpunkt. Griffig: Das Gerät mit sechs Metern Reichweite ist in eine gummierte Haut gehüllt.

Hersteller:	Speed-Link
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 10 Euro

Das sehr günstige Bedien-Gerät überzeugt mit Tastenanordnung und durchgeschliffenem Controllerport. Weniger gefallen dagegen die schwammigen Buttons.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

X-Trooper

Speed-Links Xbox-Pad besticht durch seine optisch glatte Erscheinung, eignet sich aber nur für sehr kleine Hände. Wenig leichtgängige, aber exakte Analogsticks und knapp überdurchschnittliches Steuerkreuz gehen in Ordnung. Weniger gefallen dagegen die winzigen Buttons und deren Anordnung: Beim Drücken von A oder B presst Ihr oft auch auf den weißen bzw. schwarzen Button.



Hersteller:	Speed-Link
System:	Xbox
Preis:	ca. 15 Euro

Optisch edler wie günstiger Xbox-Controller für kleine Hände mit Turbo-Taste, der aber unter fuzzelig kleinen Buttons und labbrigen Schultertasten leidet.

MAN!AC Wertung ✔✔

▪ ▪ ▪ Wandlungsfreudige Controller ▪ ▪ ▪

Converter und Adapter im Check

Dank Controller-Adaptern und Convertern lassen sich vielerlei Konsolen-Steuergeräte zweckentfremden: Egal ob Xbox-Pads am PC, PS2-Lenkräder an der Xbox oder PS2-Tanzmatten am PC.

Bei Adaptern für Xbox, PS2 und Gamecube heißt Plug'n'Play die Devise: Die Geräte laufen sofort nach dem Einstöpseln. Wichtig bei Xbox-Geräten sind eigene Anschlüsse für Memory Card bzw. Headset – wie beim 'PS to Xbox Joypad Convertor 2' (oben).



Die meisten Adapter am PC benötigen eine freie USB-2.0-Schnittstelle. Bei aktuellen Betriebssystemen (Windows ME, 2000, XP oder Mac OS X) werden die Geräte umgehend vom System als Spielsteuerung erkannt. Nur selten sind Treiber von CD oder aus dem Web nötig. Sehr praktisch: Der 'Dual Converter' (rechts) schließt zwei PS2-Pads an einen einzigen USB-Port an.

Bezugsquellen:
www.play-deluxe.de
www.lik-sang.com



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔


DW

LAST RESORT

SHELLSHOCK: NAM '67

Neue Waffen:
Benutzt die nachfolgende Kombination im Titelbildschirm, um im Pausen-Menü die 'Waffen hinzufügen'-Option freizuschalten.

↑ ↓ ← → BX ↑ ↓ ← → BX

Alle Missionen und Bilder:
Sämtliche Missionen und Bilder von "Shellshock Nam '67" werden frei anwählbar, sobald Ihr diesen Cheat im Titelbildschirm einsetzt.

Weiß Schwarz L R L Weiß Weiß Schwarz L R R Schwarz

God-Modus:
Der übermächtige God-Modus lässt jedes Vietnam-Trauma zur Lachnummer werden. Unverwundbar und mit unendlich Munition stürmt Ihr die Vietcong-Basen. Benutzt den folgenden Code im Titelbildschirm.

rechter Analogstick linker Analogstick ← → L R rechter Analogstick linker Analogstick ← → L R

Unendlich Munition:
Ballern, bis der Arzt kommt: Mit unendlich viel Munition bebt der Dschungel! Den Effekt erzielt Ihr, indem Ihr die unten angegebenen Kombinationen im Titelbildschirm von "Shellshock Nam '67" eingebt.

Schwarz R Y Weiß L ↑
Schwarz R Y Weiß L ↑

Acid-Trip:
Gehört in jede geschmacklose Vietnam-Geschichte: Der unkontrollierte Missbrauch von Drogen. Wilde visuelle Halluzinationen und beängstigende akustische Illusionen trüben Eure Wahrnehmung, wenn Ihr diese Tastenkombination im Titelbildschirm eingebt. Um die störenden Drogeneffekte wieder loszuwerden, müsst Ihr Eure Xbox neu starten.

↑ Schwarz B ← Y X Weiß L B R

VIEWTIFUL JOE

Unendlich VFX-Energie:
Wenn Ihr die titanische Aufgabe bewältigt, in jedem Level mit allen Charakteren alle Regenbogen-Vs einzusammeln, bekommt Ihr ein besonderes Goodie: Unendlich VFX-Energie macht Euch zum Meister der Spezialeffekte und vereinfacht das Spiel merklich.

Spielmodi:
Diese Schwierigkeitsmodi dürft Ihr angehen, wenn Ihr den vorhergehenden Modus gemeistert habt.

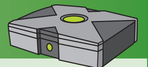
Ultra V-rated Modus
spielt "Viewtiful Joe" im 'V Rated'-Modus durch
V-Rated Modus
spielt "Viewtiful Joe" im 'Adult'-Modus durch

Versteckte Charaktere:
Vier versteckte Bonusfiguren dürft Ihr freischalten, wenn Ihr die folgenden Anforderungen erfüllt.

Alastor
spielt "Viewtiful Joe" im 'V Rated'-Modus durch
Captain Blue
spielt "Viewtiful Joe" im 'Ultra V Rated'-Modus durch
Dante
spielt "Viewtiful Joe" in einer Schwierigkeitsstufe durch
Sylvia
spielt "Viewtiful Joe" im 'Adult'-Modus durch

Verstecktes Musikvideo:
Das schnieke 'Viewtiful World Video' dürft Ihr Euch reinziehen, wenn Ihr das Spiel einmal in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad gewonnen habt. Das Video seht Ihr nach dem Abspann. Danach wählt Ihr es beliebig oft aus dem Startbildschirm von "Viewtiful Joe" an.

FABLE

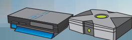


Erfahrungspunkte:
Auch in "Fable" steigert Ihr Euren Helden über die Verteilung von hart erarbeiteten Erfahrungspunkten. Mit dem folgenden Kniff dürft Ihr wesentlich mehr Erfahrung pro erledigter Quest einstreichen. Spielt eine beliebige Quest bis kurz vor deren Auflösung. Jetzt betätigt Ihr die 'Hero Save'-Funktion. Beendet Euer aktuelles Spiel und aktiviert den eben angelegten 'Hero-Save'. Ihr dürft die Quest von vorne beginnen und sämtliche Erfahrungspunkte ein weiteres Mal einstreichen. Der Trick erstreckt sich übrigens auch auf Objekte und Geldfunde. Besonders effektiv ist dieser Kniff bei der Arena-Mission, wo Ihr Euren Geldgewinn ins Unermessliche steigern könnt.

Feuerpfeile:
Mit etwas Übung ist es möglich, einen Feuerball und einen Pfeil gleichzeitig ins selbe Ziel zu schießen. Legt den Feuerball auf die X-Taste in Eurem Schnell-Menü. Wählt mit der linken Schultertaste einen Gegner an und haltet die X-Taste gedrückt. Jetzt drückt Ihr die rechte Schultertaste und seht zu, wie sich Euer Feuerball auflädt. Sobald der 'Molotow-Cocktail' seine volle Größe erreicht hat, lasst Ihr die rechte Schultertaste los, haltet aber weiterhin die linke Schultertaste und den X-Knopf gedrückt. Ohne den Feuerball loszulassen nimmt Euer Charakter einen Pfeil auf die Sehne und spannt den Bogen. Wartet noch, bis der Bogen ganz gespannt ist, und lasst Euer Mehrfachgeschoss los. Mit diesem Trick und entsprechend trainierten Magie- und Fernkampf-Skills könnt Ihr Standardgegner mit einem Treffer erledigen.

Unendlich Silberschlüssel:
In ganz Albion stehen Truhen herum, an deren Inhalt Ihr nur mit der passenden Anzahl von Silberschlüsseln herankommt. Mit dem folgenden Trick könnt Ihr Euch zeitaufwändige Suchaktionen sparen. Kauft Euch einen Spaten und nehmt in der Heldengilde die Mission 'Hobbe Cave' an. Jetzt speichert Ihr Euer Spiel in dem Wald, der an das Grundstück von Großmutter Rose anschließt. Grabt den Kreis aus Pflanzen hinter ihrem Haus um. Ihr findet einen Silberschlüssel. Jetzt redet Ihr mit der Oma und nehmt die Mission an. Kämpft Euch durch die Hobbe-Höhlen bis in die tiefste Sohle vor, wo der Enkel von einer Fee gefangengehalten wird. Tötet die Fee. Jetzt könnt Ihr den Enkel selbst umbringen, wenn Ihr ein böser Charakter seid. Falls Ihr auf Euren Moralwert achten wollt, lasst Ihr die Hobbes diese Aufgabe übernehmen. Die Quest gilt als gescheitert und startet nochmals. Ihr habt den Silberschlüssel noch in Eurem Besitz, dürft aber den Garten von Oma Rose nochmal durchpflügen. Tatsächlich findet Ihr noch einen Schlüssel. Wiederholt diesen Trick, bis Ihr die maximale Anzahl von 20 Schlüsseln gesammelt habt.

Das Super-Schwert:
Beim Avo-Tempel steckt auf einem Hügel ein Super-Schwert in einem Stein. Dieses exquisite Meuchel-Werkzeug dürft Ihr nur aus dem Stein ziehen, wenn Ihr ein 'echter Held' seid. Versucht Euch an der Klinge, sobald Ihr Eure drei roten 'Physique'-Werte maximal ausgebaut habt. Das edle Schwert ist die stärkste einhändige Nahkampf-Waffe, die Ihr ergattern könnt.



MADDEN NFL 2005

Bonus-Karten:
Die begehrten Sammelkarten dürft Ihr Euch gutschreiben, wenn Ihr die folgenden Vorraussetzungen erfüllt. Die Karten schalten Goodies frei.

Cheat-Karte #195
bekommt Gold im 'Ground Attack mini-camp drill'
Cheat-Karte #197
bekommt Gold im 'Clutch Kicking mini-camp drill'
Cheat-Karte #199
bekommt Gold im 'Swat Ball mini-camp drill'
Cheat-Karte #208
bekommt Gold im 'Pocket Presence mini-camp drill'
Cheat-Karte #209
bekommt Gold im 'Trench Fight mini-camp drill'
Cheat-Karte #210
bekommt Gold im 'Precision Passing mini-camp drill'
Cheat-Karte #211
bekommt Gold im 'Coffin Corner mini-camp drill'
Cheerleader-Karte #251
löst die 'Cincinatti Bengals game situation' im Mini-camp
Cheerleader-Karte #260
löst die 'Dallas Cowboys game situation' im Mini-camp
Cheerleader-Karte #264
löst die 'San Francisco 49ers game situation' im Mini-camp
Cheerleader-Karte #273
löst die 'St. Louis Rams game situation' im Mini-camp
Spieler-Karte #104
bekommt Gold im 'Clutch Kicking' Mini-camp drill (sämtliche Madden-Schwierigkeitsgrade)
Spieler-Karte #147
bekommt Gold in 'Pocket Presence' Mini-camp drill (sämtliche Madden-Schwierigkeitsgrade)
Spieler-Karte #2
bekommt Gold in 'Chase and Tackle' Mini-camp drill (sämtliche Madden-Schwierigkeitsgrade)
Spieler-Karte #30
bekommt Gold in 'Coffin Corner' Mini-camp drill (sämtliche Madden-Schwierigkeitsgrade)
Spieler-Karte #38
bekommt Gold in 'Ground Attack' Mini-camp drill (sämtliche Madden-Schwierigkeitsgrade)

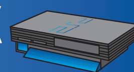


BURNOUT 3: TAKEDOWN

Bonus-Karren:
Unzählige Bonus-Fahrzeuge könnt Ihr in Criterions neuem Rüpel-Racer verschrotten, wenn Ihr die aufgelisteten Voraussetzungen erfüllt.

Oval Racer Special
ergattert alle Signature Takedowns
Compact Prototype
gewinnt Gold in der Compact-Serie und gewinnt das Duell
Coupe Prototype
gewinnt Gold in der Coupe-Serie und gewinnt das Duell
Muscle Prototype
gewinnt Gold in der Muscle-Serie und gewinnt das Duell
Sports Prototype
gewinnt Gold in der Sports-Serie und gewinnt das Duell
Super Prototype
gewinnt Gold in der Super-Serie und gewinnt das Duell
Assassin Compact Car
15 Takedowns
Assassin Coupe Car
30 Takedowns
Assassin Muscle Car
60 Takedowns
Assassin Sports Car
100 Takedowns
Assassin Super Car
150 Takedowns
Classic Hotrod
sammelt alle 'Special Event'-Postkarten
Custom Compact Car
10.000 Burnout-Punkte
Custom Coupe Car
50.000 Burnout-Punkte
Custom Coupe Ultimate
sämtliche Goldmedaillen und Crash-Conjunctions gewinnen
Custom Muscle Car
25.000 Burnout-Punkte
Custom Sports Car
100.000 Burnout-Punkte
Custom Super Car
200.000 Burnout-Punkte
Compact DX Car
4 Goldmedaillen
Coupe DX Car
18 Goldmedaillen
Muscle DX Car
10 Goldmedaillen
Sports DX Car
25 Goldmedaillen

RESIDENT EVIL: OUTBREAK



Der kleine Horror-Laden:
Einen ganzen Kasten voll Bonus-Features gibt es in "Resident Evil: Outbreak" freizuschalten. Befolgt einfach die Anweisungen in der Liste, um die Goodies zu erhaschen.

alle Charaktere als Porträt
beendet das 'Decisions Decisions'-Szenario; Kosten: 500 Punkte
Alyssas Stimme
findet Alyssas Special-Items
Alyssas Rotes Kostüm
sammelt Alyssas SP-Items: rotes Dress, Stilettos, roter Lippenstift
Alyssas Straßen-Outfit
sammelt Alyssas SP-Items: Sportoberteil, Sporthose, Turnschuhe, Sonnenbrille
'Battle'- BGM
spielt alle fünf Szenarien durch
'Below Freezing Point'- BGM
beendet das 'Below Freezing Point'-Szenario
Bob
spielt "Outbreak" als Mark Point durch; Kosten: 4.000 Punkte
Cindys Hasenkostüm
sammelt folgende SP-Items: Bunny Cuffs, Bunny-Schlips, sexy Lippenstift, Netzstrumpfhosen, Hasenohren, High Heels, Hasenkostüm
Cindys Kostüm B
sammelt folgende SP-Items: blaues Shirt, Sandalen, coole Sonnenbrille, weiße Hose; Kosten: 10.000 Punkte
Cindys Stimme
findet Cindys Special-Items
Danny
spielt 'Hellfire' durch und sammelt Rens ID-Karte; Kosten: 5.000 Punkte
Dannys Kostüm B
spielt 'Hellfire' durch und sammelt Charlies ID-Karte; Kosten: 5.000 Punkte
Davids Stimme
findet Davids Special-Items
Davids 'Urban Zironi'-Kostüm
findet folgende Items: Lederhose, Lapel Shirt, Lederjacke, Stiefel, männlicher Anhänger
'Decisions, Decisions'-BGM
spielt das 'Decisions Decisions'-Szenario durch
Doktoren
spielt 'The Hive' mit einem beliebigen Charakter durch; Kosten: 6.000 Punkte
'ETC'- BGM
spielt alle Szenarien mit 3.000 oder mehr Punkten durch
ETC Stimme
spielt alle Szenarien mit 3.000 oder mehr Punkten durch
Feuerwehrmann
spielt 'Hellfire' mit einem beliebigen Charakter durch; Kosten: 3.500 Punkte
Frank
spielt 'Decisions Decisions' mit George durch; Kosten: 3.000 Punkte
Georges Stimme
findet Georges Special-Items
Georges 'True Tenderness' Kostüm
findet folgende Special-Items: Cargo-Hosen, Sportbrille, braune Unterwäsche, Outdoor-Schuhe, gelber Regenmantel
Gill
spielt 'Hellfire' mit Charlies ID-Karte durch; Kosten: 5.000 Punkte
Gills Kostüm B
spielt 'Hellfire' mit Rens ID-Karte durch; Kosten: 5.000 Punkte
Greg
spielt 'Decisions Decisions' im Hard-Modus durch; Kosten: 10.000 Punkte
Hard-Modus
spielt alle Szenarien im Easy- und Normal-Modus durch
'Hellfire'-BGM
spielt 'Hellfire' durch
Hursh
spielt 'The Hive' im Very Hard-Modus durch; Kosten: 4.000 Punkte
Infinity-Modus
komplettiert alle Event-Listen mit 100 Prozent; Kosten: 50.000 Punkte
Jims Stimme
findet Jims Special-Items
Jims 'Basketball Star'-Kostüm
findet folgende Special Items: weißes Tanktop, seltene Basketball-Schuhe, Lieblingsuniform, weite Hosen, signierter Ball
Kevins Stimme
findet Kevins Special-Items

MEGA MAN BATTLE NETWORK 4 

Passwörter:
Die im folgenden aufgelisteten Passwörter funktionieren mit der "Blue Moon"- und der "Red Sun"-Version des Spiels. Gebt die Codes in Getsbys Maschine ein, um diverse Items zu bekommen. Die Maschine steht im Kaufladen.

77038416	Air Hockey V 3
25435428	Beat-Pack (NC-Block)
43494372	Body-Pack (NC-Block)
05178924	Buster-Pack (NC-Block)
19095677	Color Point
75420107	Custom 2 (NC-Block)
46292983	FlameLine 1 G
57604335	FlameLine 3 J
59891137	volle Energie
84625799	volle Energie
74293099	Gunsol EX
30873642	HP + 500 (NC-Block)
97618739	HP + 500 (NC-Block)
27979609	Feindfalle
37198940	Feindfalle
25347568	Feindfalle
02109544	Megafolder 2 (NC-Block)
16589650	MiniEnergy
45798331	MiniEnergy
66703422	Revover 300 J
73298100	Rush (NC-Block)
32108251	Snake R
24247309	Sneakrun
89866302	Sneakrun
10170506	Tango Rush Alpha Mega (NC-Block)
88019791	Twin Fang 3 G
00274304	Dietrich
78939845	Dietrich
13257687	Dietrich
94872322	Dietrich
54362354	Entschärfer
14769745	Entschärfer
02368995	Entschärfer
03696458	Vari-Schwert C
68009092	Weitschuss 3 C

SILENT HILL 4: THE ROOM

Schwesterntracht:
Die lädierte Eileen hat ein verstecktes Krankenschwestern-Kostüm, das Ihr finden könnt, wenn Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt. Sichert nach dem Abspann Euren Spielstand. In Raum 302 liegt das gebügelte Outfit für Eileen bereit.

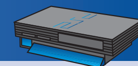
Kettensäge:
Splatter-Freunde aufgepasst: Sobald Ihr "Silent Hill 4: The Room" einmal durchgespielt habt, könnt Ihr in der Wald-Welt eine schmucke Kettensäge finden.

Alle Waffen:
Verdient Euch zehn Sterne, indem Ihr den 'Hard'-Modus durchspielt. Dadurch schaltet Ihr den 'One Weapon'-Modus frei. Sobald Ihr diesen Modus durchgespielt habt, verfügt Ihr endlich über den begehrten 'All Weapon'-Modus. Jetzt könnt Ihr nach Herzenslust Euren persönlichen Totmacher aus einem prall gefüllten Waffenschrank auswählen.

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Sarge's Cheats:
Pausiert Euer Spiel und haltet die L-Taste gedrückt. Jetzt gebt Ihr bei gedrückter L-Taste einen der aufgelisteten Codes ein. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingetippt habt, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm. Lasst jetzt das Spiel wie gehabt weiterlaufen, um den Code zu aktvieren. Die Cheats sind kombinierbar.

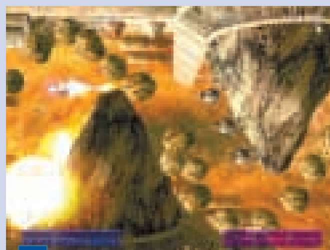
alternative Abblende
→ ↑ ↑ ↓ B A
alternative Ausleuchtung
↑ → ↑ ↓ B A
Unsichtbarkeit
↑ ← → ↑ B A
Fischaugen-Optik
← ↑ → ↓ B A
Fußspuren, Brandspuren, Wühllöcher
↓ ↑ B Y B
alle Waffen im aktuellen Level
→ B B Y B A
Zeitlupe
→ ↓ ↑ → B A

GRADIUS 5 

Power-Up-Cheat:
Gebt den folgenden Cheat in der Pausenfunktion von "Gradius 5" ein. Der Cheat wirkt kumulativ. Sobald Ihr ihn einmal benutzt, verrechnet sich das mit der Gesamtanzahl: Im ersten Level habt Ihr beispielsweise nur einen einzigen Cheat zur Verfügung. Im dritten Level habt Ihr auch drei Cheats, wenn Ihr den Cheat bisher nicht benutzt habt. Ihr könnt den Code auch im 'Stage Select'-Modus einsetzen.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L2 R2

Alternativer Power-Up-Cheat:
Dieselben Regeln gelten für die folgende Tastenkombination. Nur, dass Ihr anstelle des Doppelschusses einen Laser bekommt. Beide Kombinationen verschaffen Euch ein Speed Up, Raketen, vier Optionen und ein schützendes Kraftfeld.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

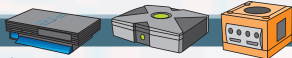
Spielzeit gibt Extraleben:
Je länger Ihr Euch durch die feindlichen Armadas ballert, umso mehr Extraleben dürft Ihr Euch gutschreiben. Wer ganze 17 Stunden durchballert, schaltet sich die 'Free Play'-Option frei. Eure Spielstunden werden nur gezählt, wenn Ihr tatsächlich spielt. Wer einfach nur vor dem Titelbildschirm oder der Demo sitzt, bekommt nichts gutgeschrieben. Überprüft Eure gespielten Stunden in den gespeicherten Spielständen. Eure Zeit wird gesichert, wenn Ihr den 'Game Over'-Bildschirm seht, wenn Ihr das Spiel per Software-Reset neu startet und wenn Ihr im Pausenmenü das Spiel beendet. Die folgende Liste fasst Eure Stundenbilanz nochmals zusammen.


PS2 Aus dem Weg: Per Selfmade-Wumme zerbröselt Ihr Berge.

Extraleben
nach jeder Stunde Spielzeit
'Free Play'-Modus
nach 17 Stunden Spielzeit

Waffenwerkstatt:
Sobald Ihr den ersten Durchlauf des Spiels geschafft habt, wird der 'Waffen Editor' freigeschaltet. Hier dürft Ihr Eure Waffen nach Belieben neu zusammenmixen oder nach Euren speziellen Wünschen einstellen. Achtet bei den Einstellungen darauf, die Schussfrequenz mit der Schadensverteilung auszubalancieren: Eine hochpotente Waffe, die nur einmal pro Minute feuert, nützt dem besten Schützen nichts.

Second Sight



PLAYER'S GUIDE

John Vattics mysteriöses Abenteuer schickt Euch durch knifflige Missionen – mit unserem Player's Guide führt Ihr den Psi-begabten Helden erfolgreich durch die wendungsreiche Handlung. *us*

Isolation

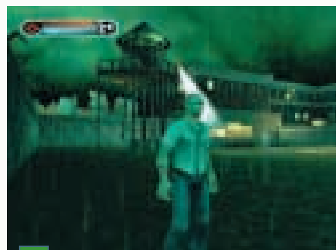
Öffnet per Telekinese die Tür und frischt zwei Räume später Eure Gesundheit auf. Spurtet am Aufzug vorbei, erledigt die beiden Wachen mit Faustschlägen und klaut ihren Sicherheitspass. Weiter geht es links um die Ecke, sucht im folgenden Labor den Computer und klickt den Stockwerk-Plan an. Wählt darin den Fahrstuhl aus, um den Sicherheitscode zu lernen. Begebt Euch nun dorthin und fahrt nach unten, was Euch direkt zur ersten Flashback-Sequenz führt.

Vorbereitung

Bei der Armee-Ausbildung werdet Ihr mit den 'weltlichen' Grundlagen von "Second Sight" vertraut gemacht – für die Lektionen in Klettern, Schleichen und Ballern braucht es keine weitere Erläuterung.

Experimente

Geht zum Computer in der Lobby und schaltet Tür und Karte frei sowie mit dem anderen im TV-Daten-Streamer sämtliche Überwachungskameras aus. Nun macht Ihr Euch auf den Weg zum Patientendaten-Raum: Die folgende Ballerei im Foyer könnt Ihr nicht gewinnen, sprintet deshalb einfach zum Ausgang auf der anderen Seite. Im nächsten Gang lenkt Ihr die Wache ab, indem Ihr per Telekinese den Sicherungskasten öffnet, geht dann durch die Tür dahinter. Habt Ihr den Zielort erreicht, fehlt Euch eine Zugangskarte: Zum Glück klebt an der Wand ein Zettel mit dem Hinweis, dass Ihr im Primaten-Forschungslabor eine solche findet. Auf dem Weg dahin lernt Ihr 'Verwirren', mit dem Ihr an einer Wache und den Gorillas im Labor vorbei kommt – nur wenn die still halten, gelangt Ihr in den Glasraum mit dem Forscher und der Code-Karte. Habt Ihr die ergattert, geht's zurück zum Datenraum. Schaltet die Wachen aus und untersucht alle Computer.



XB Erklettert diesen Turm, um Euch den Anfang von 'Wahnsinn' zu erleichtern.

Feldeinsatz

Überlasst zu Beginn die meiste Offensivarbeit dem Soldaten-Trupp und folgt den Funkanweisungen. Sobald Jayne sich aus dem Staub macht, lauft Ihr mit ihr zum Schuppen. Weiter geht es in der Pipeline, wo Ihr erneut der Frau folgt und bei der großen Maschine hochklettert. Oben findet Ihr einen Schalter, der eine Tür im Erdgeschoß öffnet. Dahinter kämpft Ihr gegen Söldner und überlasst Jayne das weitere Vorgehen. Im Kontrollraum schaut Ihr den Computer an, zu dem Euch die Seherin das Passwort beschafft – in der Mülltonne findet Ihr ein wichtiges Dokument. Nach einer weiteren Ballereinlage seid Ihr am Ziel.

Flucht

Verlasst den Raum und benutzt den Lift gleich daneben. Im nächsten Stock versperrt eine Laserbarriere den Weg, die Ihr automatisch mit der Fähigkeit 'Projektion' aufhebt. An der fernen Wand bedient Ihr per Telekinese einen Schalter, der die Kamera links um die Ecke deaktiviert. Zwei weitere auf dem Weg vor Euch müsst Ihr selbst ausknipsen. Wiederum links wartet eine neue Sperre, die Ihr nach gezeigtem Vorbild entsorgt. Steigt in den bereitstehenden Lift und aktiviert via Projektion den dazugehörigen Schalter im Eck dahinter. Ballert Euch nun über mehrere Stockwerke nach oben und räumt zusammenstehende Gegnermassen vorzugsweise mit 'Psi-Angriff' weg, bis Ihr ein Fluchtauto findet.

Wahnsinn

Klettert auf den Wasserturm und hangelt Euch um das Gitter herum. Schaltet das Suchlicht aus und nehmt die Sniper-Wumme, mit der Ihr die Wächter auslöscht. Am Gebäude erspäht Ihr rechts hinter der Statue ein Kellerfenster. Klettert rein und erledigt die Pfleger, dann erhaltet Ihr einen Schlüsselbund. Sucht eine Wendeltreppe und betretet die Bücherei. Auf dem Tisch lest Ihr den Notizzettel und loggt am Computer ins Netzwerk ein. Hier entdeckt Ihr den Aufenthaltsort von Jayne und schaltet die Tür im zweiten Stock frei. Geht dorthin und krabbelt durch einen Schacht. Folgt den Treppen nach unten. Im Patientenraum stellt Ihr die Ärzte kalt und sammelt die Zugangskarte ein. Damit öffnet Ihr im nächsten Abschnitt die Tür und marschiert bis zur Halle mit dem entflohenen Patienten. Habt Ihr die Störung beseitigt, begebt Ihr Euch zur Rezeption. Lest auf dem Computer das neue Tor-Passwort. Überwindet die Passage durch den linken Ausgang (achtet auf Wachen und Kameras!) und öffnet links den Durchgang. Nach der Treppe wartet ein haariger Abschnitt mit fies angebrachten Kameras. Das Schiebetor dahinter öffnet Ihr via Telekinese, im Computer schaltet Ihr die Kamera bei Jayne aus. Das zweite Programm im Ordner aktiviert Ihr mittels Projektion, um auch das zweite Tor zu entriegeln. Dort findet Ihr schließlich Jayne.

Rettung

Grundsätzlich gilt: Wenn Jayne nicht von alleine folgt, müsst Ihr 'Verwirrung' auf sie anwenden, bis ein Figurensymbol neben ihrem Porträt auftaucht. Klettert im ersten Gebäude durch den vernagelten Raum und hebt den Türbalken per Telekinese. Auch die Leiter fahrt Ihr so herunter, steigt dann auf das Dach. Die herabfallende Holzbrücke repariert Ihr ebenfalls per Gedankenkraft. Folgt dem Weg, bis Ihr auf dem Balkon vor einem Glasfenster steht. Ballert die Scheibe kaputt und eliminiert die Wachen, bevor Ihr Euch über einen Sims links zum anderen Balkon entlangtastet. Innen stibitzt Ihr im zweiten Raum den Schlüssel vom Kranken. Damit lotst Ihr Jayne ins Innere und führt sie in den Aufzug (den Ihr flott macht, indem Ihr über sein Dach reinsteigt). Unten entflieht Ihr durch den Gang an der anderen Seite des Hofes.

Vertrauen

Folgt der Straße, steigt mit Hilfe der Kisten über den Zaun und durch die Kellerluke ins Gebäude. Erledigt in den Räumen die Soldaten mit der Betäubungspistole, untersucht die Computer und nehmt den Schlüssel auf. Weiter geht es in der nächsten Halle, schlagt Euch durch und kommt Starke zu Hilfe. Steigt via Leiter auf den Balkon und am anderen Ende über das Vordach runter, in der Blechhütte betätigt Ihr den Schalter. Durch das offene Tor lauft Ihr zum Bahnhof. Marschiert durch den Zug und sammelt im Raum dahinter den Schlüssel, mit dem das Tor am Eingang geöffnet wird. Oben bekommt Ihr Eure Psi-Fähigkeiten, mit denen Ihr den letzten Raum von Feinden säubert.

In der Falle

Geht links um die Ecke, überquert den Kanal und öffnet die Tür, um danach eine Treppe hinabzusteigen. Es folgt eine weitere Tür, hinter der Ihr die Gegner entsorgt. Die beiden Hebel auf den Plattformen könnt Ihr ignorieren, stattdessen hebt Ihr den Gitterdeckel vor der verschlossenen Tür


XB Die fieseste falsche Fährte von "Second Sight": Ein Hinweiszettel vom 'In der Falle'-Level erwähnt zwei Hebel – die beiden auf den Plattformen sind's aber nicht!

und stapft durch den Tunnel drunter. Ihr findet zwei Hebel, die wiederum per Telekinese betätigt werden. Geht zurück und folgt Jayne durch die jetzt offene Tür. Im nächsten Raum das gleiche Spiel: Hebel betätigen, Feinde eliminieren, durch die geöffnete Pforte ab zum nächsten Stockwerk. Ihr erreicht einen langen Gang, an dessen Ende Ihr einen Schalter per Telekinese umlegt, damit ein Kanalgitter zur Seite geht. Ihr seht jetzt einen Aufzug, zu dem Ihr Jayne begleitet. Ihr selbst klettert die Leiter hoch und hangelt Euch an Absätzen entlang. Wiederum ein Stockwerk höher aktiviert Ihr Eure Projektion, marschiert durch die Laser und aktiviert den Schalter, um den Lift mit Jayne anzuwerfen. Knipst die Barrieren aus, den störenden Soldaten stürzt Ihr per Übernahme in den Abgrund. Der Rest ist Standard: Folgt dem Weg in eine große Röhre, lasst Euch nicht auf größere Scharmützel ein und stürmt mit Jayne zum Ausgang.

Die Straßen von New York

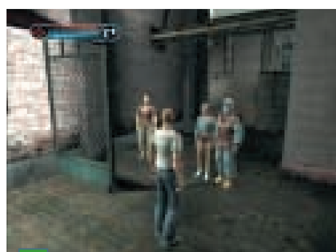
Sammelt oben in der Garage das Schrotgewehr und kriecht unten durch die Klappe hinaus. Flüchtet nach rechts vor den Agenten, bis Euch Gang-Mitglieder aufhalten. Klettert die Leiter hoch und geht zum Ende, wo Ihr den verprügelten Kapuzenmann rettet. Folgt diesem, um von dem Mädel einen Auftrag zu kriegen. Liefert das Päckchen ab und bekommt ein Tattoo, mit dem Euch die Gang akzeptiert. Haut mit den anderen vor den Agenten ab, bis Ihr eine Feuerleiter seht. Klettert diese hoch und steigt oben ins Haus ein. Lest die Zettel auf dem Tisch, um den Level zu beenden.

Teamwork

Schützt im Funkgebäude Eure Kameraden, bis die Reparatur fertig ist, und kehrt dann zum Team zurück. Folgt den Anweisungen, bis Eure Kollegin den Feuerschutz übernimmt. Geht durch mehrere Gebäude, bald steht Ihr vor einer Laserbarriere. Übernehmt per Projektion einen Feindsoldaten und betätigt im tieferliegenden Bunker auf dem offenen Feld einen Schalter. Teilt das dem Colonel mit, daraufhin beginnt die Erstürmung der feindlichen Basis. Weiter geht's, wenn Ihr den Tunnel links vom großen Haupttor nehmt und dort die verschlossene Tür untersucht. Es folgt ein weiteres Feuergefecht, an dessen Ende Ihr zur am Boden liegenden Frau geht.

Ausbruch

Geht auf den Flur und folgt Starkes Anweisungen, bis Ihr den Türschlüssel findet. Auf der Feuerleiter killt Ihr die Agenten und schaut im zweiten Stock zum Außenlift, den Ihr per Telekinese aktiviert. Fahrt hoch und öffnet Starke den Durchgang. Im Erdgeschoss geht Ihr ständig in Deckung, erledigt die Feinde und lauft erst dann zur hingewiesenen Tür (die dritte von links), wenn Starke Euch den Rat dazu gibt.


XB Die New Yorker Straßengang zu attackieren, ist eine Sackgasse.

Verschwörung

Erledigt Feinde wann immer möglich mit einer lautlosen Psi-Attacke, um Alarm zu vermeiden. Geht in den vom Empfang aus gesehen rechten Gang und schaut durch das Fenster zum Hof. Schaltet die Sicherheitskamera mit Telekinese aus. Kehrt nun zurück, betretet den jetzt unbewachten Bereich und entsorgt durch das Fenster die zweite Kamera im Büro – passt auf die Putzfrau auf! Weiter geht es im selben Gang zu einem Metalldetektor: Durch den kommt Ihr mittels Telekinese-Einsatz, den Ihr solange haltet, bis Ihr das Tor passiert habt. Lest den Zettel dahinter an der Wand, marschiert zurück und in die erste Tür links – dort nutzt Ihr den Usernamen an beiden Computern. Um den Film zu kopieren, benötigt Ihr eine DVD, die Ihr wiederum in einem Abstellraum in der Nähe der Empfangshalle findet. Habt Ihr die Scheibe gebrannt, aktiviert Ihr das File auf dem anderen Rechner. Nun geht's zurück durch die Sperre und in den Kinosaal links dahinter.

Infiltration

Kämpft Euch mit viel Geduld den Weg entlang. Beim Hubschrauber nehmt Ihr den Weg oben herum, die Fallbrücke bewegt Ihr per Telekinese. Durch das nächste Gebäude schleicht Ihr Euch gebückt zum Ausgang. Hinterher begebt Ihr Euch zum gefrorenen Flussbett und folgt dessen Verlauf. Weiter geht's hinauf auf Bretterverschläge, bis Ihr ein rot geziegeltes Haus seht. Schafft Euch das Wachenpaar durch das Fenster vom Hals und entriegelt die Tür per Telekinese. Untersucht den Tisch, lest das Buch und sackt den Schlüssel ein. Schleicht daraufhin durch die Gasse daneben. Schaltet die Sniper aus, umgeht die Blockade durch geschicktes Hangeln und marschiert zur Funkstation (erneut wird Telekinese zur Öffnung gebraucht), die Ihr aktiviert. Zur gesuchten Kirche geht es an der anderen Abzweigung des Steges. Euch stehen noch ein paar resistente Elitesoldaten im Weg, denen Ihr vorzugsweise per Psi-Attacke eine Abreibung verpasst.

Kinderbetreuung

Sucht nach dem Traforaum und verpasst ihm eine volle Ladung Telekinese, danach begebt Ihr Euch in das verglaste Labor. Schleicht zum Treppenaufgang, kapert per Projektion den Soldaten dort. Aktiviert die Tür via Handsensor und räumt im Raum dahinter erstmal kräftig auf. Zurück im eigenen Körper benutzt Ihr den Computer: Schaltet die Kameras und den Scanner aus, die Karte hilft ebenfalls im konfusen Gebäude. Steigt die Treppe hinter der zweiten Tür hinab und durchsucht alles, um zwei weitere Kinder zu finden. Das dritte steckt dann wieder im Kontrollraum und muss mit Verwirrung beruhigt werden. Um das letzte Mädel zu finden, müsst Ihr schließlich zuerst ihrer Illusion und dann dem leibhaftigen Jungspund folgen.

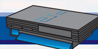
Konfrontation

Aus dem TV-Raum geht es nach links zum Aufzug: Folgt dann einfach dem Weg und erledigt die Agentenschar, bis Ihr zum Raum mit den Supersoldaten kommt. Diese müsst Ihr erst mit Psi-Attacken 'aufweichen', bevor sie auf Schüsse reagieren – dann geht's zum vermeintlichen Finale.

Erlösung

Kehrt zum Aufzug zurück und lauft zur verschlossenen Tür: Via Projektion übernehmt Ihr den Wissenschaftler im Raum davor und betätigt den Handscanner. Folgt dem Weg, bis der Zeitsprung einsetzt. Sucht im Labor Euer 'gegenwärtiges' Alter Ego auf, um wieder zurückzukehren. Dort kommt Ihr am besten mit Verwirrung an den Soldaten vorbei, bevor Ihr jetzt wieder in der Irrenanstalt landet. Schlagt Euch wie schon einmal zum vergitterten Tor durch: Am schnellsten klappt es, wenn Ihr einfach dorthin stürmt und wartet, dass eine Wache das Tor öffnet – Heilen nicht vergessen! Wenn Ihr Jaynes Zelle betretet, geht's zurück nach Sibirien und eine klapprige Wendeltreppe voller Soldaten hinab. Das schickt Euch ein letztes Mal durch die Zeit: Folgt nun noch dem Tunnel, befreit die Kinder aus ihren Zellen an der rechten hinteren Wand und bleibt am Leben, bis alle Feinde eliminiert sind.

Star Ocean Till the End of Time

 Playstation 2

Alle 300 Battle Trophies

Echte Sammler kommen voll auf ihre Kosten: Insgesamt 300 Battle Trophies könnt Ihr im neuen "Star Ocean" finden. Dazu müsst Ihr in den Kämpfen bestimmte Bedingungen erfüllen und bekommt zur Belohnung neue Kostüme, Schwierigkeitsgrade und andere Kinkerlitzchen. Was Ihr tun müsst und was es dafür gibt, haben wir hier für Euch aufgelistet! *dm*

Das schaltet Ihr frei:

45 Battle Trophies (15%):
Das erste alternative Kostüm! Einfach den Charakter im Status-Bildschirm anwählen und das Outfit wechseln.
75 Battle Trophies (25%):
Universe-Schwierigkeitsgrad
120 Battle Trophies (40%):
Zweites Alternativ-Kostüm
165 Battle Trophies (55%):
Music-Test freigeschaltet
195 Battle Trophies (65%):
4D (Fourth Dimension) Schwierigkeitsgrad
240 Battle Trophies (80%):
Drittes Alternativ-Kostüm
285 Battle Trophies (95%):
Full-Active-Mode

Grundlegende Tipps:

• Die Battle Collection speichert unabhängig von Save Points. Will heißen: Selbst wenn Ihr nicht selber Euren Fortschritt sichert, merkt sich das Spiel trotzdem Eure Schritte auf dem Weg zur nächsten Trophäe. So könnt Ihr z.B. Bosskämpfe ruhig mehrmals wiederholen und immer wieder andere Sammlerstücke abstauben.

• Wenn Ihr ein neues Spiel z.B. in einem höheren Schwierigkeitsgrad anfangt, könnt Ihr Eure Battle Collection übernehmen (und müsst so vielleicht nicht wieder 5.000 Kämpfe, sondern nur noch etwa 2.000 erledigen, um Trophäe Nr. 3 einzusacken).

Die Liste

Da das Spiel leider nicht auf Deutsch übersetzt wurde, haben wir die Bedingungen und Namen der Gegner im englischen Original belassen und erläutern hier die wichtigsten Punkte auf der Liste der 300 Battle Trophies. Viel Spaß beim Sammeln!

006 - 008 Bis zu vier Gegner mit einem Schlag töten.
009 - 016 Combos mit bis zu 300 Treffern ausführen.
017 - 021 Bis zu 420 verschiedene Arten von Gegnern besiegen.
022 - 028 Bis zu 500 'Bonus-Battles' ohne Pause gewinnen.
029 - 031 Gegner mit einem Schlag/exakter Anzahl HP besiegen.
045/046 Hier muss jeder Eurer Kämpfer paralysiert/vereist sein. Versucht die Gegner vorher zu schwächen und sie durch Umwelteinwirkung (fallende Steine etc.) oder Gift sterben zu lassen.
047 - 051 Die gesamten HPs Eurer Gruppe dürfen nicht höher sein als der angegebene Wert.
063 - 066 Durchbrecht die Deckung der Gegner mit harten Angriffen.
067 - 070 'Angered' werden Eure Freunde, wenn ein Partymitglied stirbt.
212 - 217 'Alone' seid Ihr, wenn vor Kampfbeginn die anderen beiden Partymitglieder tot sind.
218 - 222 Die 'Iron Pipe' ist Fayts allererste Waffe. Verbessern dürft Ihr sie aber schon.

■ ■ ■ 1 - 111 ■ ■ ■

001 100 Battles	038 Win in Under 30 Seconds	075 Win Taking No Damage
002 1000 Battles	039 Win in Under 20 Seconds	076 Cancel Bonus 100 Times
003 5000 Battles	040 Win in Under 10 Seconds	077 Cancel Bonus 1000 Times
004 10000 Battles	041 Run 20 Times	078 Cancel Bonus 3000 Times
005 50000 Battles	042 Run 100 Times	079 Defeat Norton in 30 Seconds
006 Defeat 2 Enemies Simultaneously	043 Knocked Out 20 Times	080 Defeat Norton Taking No Damage
007 Defeat 3 Enemies Simultaneously	044 Knocked Out 100 Times	081 Defeat Larva Crab in 1 Minute
008 Defeat 4 Enemies Simultaneously	045 Win with Everyone Paralyzed	082 Defeat Larva Crab Taking No Damage
009 10 Hits	046 Win with Everyone Frozen	083 Defeat Shelby in 1 Minute
010 30 Hits	047 Paper-thin Victory HP 5	084 Defeat Shelby Taking No Damage
011 50 Hits	048 Paper-thin Victory HP 4	085 Defeat Tsukikage Leader in 1 Minute
012 100 Hits	049 Paper-thin Victory HP 3	086 Defeat Tsukikage Leader No Damage
13 150 Hits	050 Paper-thin Victory HP 2	087 Defeat Mudman in 1 Minute
014 200 Hits	051 Paper-thin Victory HP 1	088 Defeat Mudman Taking No Damage
015 250 Hits	052 Press Buttons 10000 Times	089 Defeat Cockatrice in 1 Minute
016 300 Hits	053 Press Buttons 100000 Times	090 Defeat Cockatrice Taking No Damage
017 Kill 100 Kinds of Enemies	054 Press Buttons 1000000 Times	091 Defeat Crystal Cerberus 1 Minute
018 Kill 200 Kinds of Enemies	055 Finish Attack 10	092 Defeat Crystal Cerberus No Damage
019 Kill 300 Kinds of Enemies	056 Finish Attack 100	093 Defeat Demetrio in 1 Minute
020 Kill 400 Kinds of Enemies	057 Finish Attack 500	094 Defeat Demetrio Taking No Damage
021 Kill 420 Kinds of Enemies	058 Finish Attack 1000	095 Defeat Aurora Ganash in 1 Minute
022 Chain 3	059 Reach Level 10	096 Defeat Aurora Ganash No Damage
023 Chain 10	060 Reach Level 77	097 Defeat Blue Dragon Zombie 1 Minute
024 Chain 30	061 Reach Level 120	098 Defeat Blue Dragon Zombie No Damage
025 Chain 60	062 Reach Level 255	099 Defeat Robin Wind in 1 Minute
026 Chain 100	063 Protect Break 10 Times	100 Defeat Robin Wind Taking No Damage
027 Chain 250	064 Protect Break 100 Times	101 Defeat Crosel in 1 Minute
028 Chain 500	065 Protect Break 500 Times	102 Defeat Crosel Taking No Damage
029 One-hit Kill	066 Protect Break 1000 Times	103 Defeat Biwig in 1 Minute
030 Just Damage Kill	067 Angered 10 Times	104 Defeat Biwig Taking No Damage
031 One-hit Just Damage Kill	068 Angered 100 Times	105 Defeat Daibensha in 1 Minute
032 Defeat 300 Enemies	069 Angered 500 Times	106 Defeat Daibensha Taking No Damage
033 Defeat 500 Enemies	070 Angered 1000 Times	107 Defeat Azazel in 1 Minute
034 Defeat 1000 Enemies	071 Over 1000 Damage	108 Defeat Azazel Taking No Damage
035 Defeat 5000 Enemies	072 Over 10000 Damage	109 Defeat Danzaisha in 1 Minute
036 Defeat 10000 Enemies	073 Over 50000 Damage	110 Defeat Danzaisha Taking No Damage
037 Defeat 50000 Enemies	074 Over 99999 Damage	111 Defeat Dark Armor in 1 Minute



Die 'Cave of Trials'

Viele der Bosse könnt Ihr nur in dieser Höhle finden. Dazu müsst Ihr das Spiel aber erst einmal durchspielen. Ladet jetzt das 'clear'-File und lauft nach Süden, wo Ihr mit dem Häschen redet. Danach geht's weiter nach Kirsla. Ein weiter Weg, der sich lohnt, denn im Südwesten der Stadt gibt es einen Höhleneingang, der bisher verschlossen war. Mit dem Vanish-Ring bahnt Ihr Euch dort einen Weg und findet schließlich einen Teleporter, der Euch in die Cave of Trials bringt. Acht Etagen ohne Speicherpunkt liegen vor Euch, also bringt etwas Zeit mit und zieht Euch im Notfall nach Kirsla zurück, um zu speichern und einzukaufen.

■ ■ ■	112 - 300	■ ■ ■
112 Defeat Dark Armor Taking No Damage	158 Defeat Lenneth in 10 Minutes	204 Win Using Charge
113 Defeat Crystal Statue in 1 Minute	159 Defeat Universe Lenneth	205 Defeat Lucifer Charge Only
114 Defeat Crystal Statue No Damage	160 Defeat Universe Lenneth No Damage	206 Defeat Gabriel Charge Only
115 Defeat Dark Eye in 1 Minute	161 Defeat Universe Lenneth 15 Minutes	207 Defeat Lenneth Charge Only
116 Defeat Dark Eye Taking No Damage	162 Defeat FD Lenneth	208 Win Using Battle Skills
117 Defeat Chimera in 1 Minute	163 Defeat FD Lenneth No Damage	209 Defeat Lucifer Battle Skills Only
118 Defeat Chimera Taking No Damage	164 Defeat FD Lenneth 20 Minutes	210 Defeat Iseria Battle Skills Only
119 Defeat Stone Golem in 1 Minute	165 Defeat Freya	211 Defeat Freya Battle Skills Only
120 Defeat Stone Golem No Damage	166 Defeat Freya Taking No Damage	212 Win Alone
121 Defeat Spirit Trio in 1 Minute	167 Defeat Freya in 15 Minutes	213 Defeat Lucifer Alone
122 Defeat Spirit Trio Taking No Damage	168 Defeat Universe Freya	214 Defeat Gabriel Alone
123 Defeat Gau in 1 Minute	169 Defeat Universe Freya No Damage	215 Defeat Iseria Alone
124 Defeat Gau Taking No Damage	170 Defeat Universe Freya 20 Minutes	216 Defeat Lenneth Alone
125 Defeat Belial/Beelzebub 1 Minute	171 Defeat FD Freya	217 Defeat Freya Alone
126 Defeat Belial/Beelzebub No Damage	172 Defeat FD Freya No Damage	218 Win Using Iron Pipe
127 Defeat Lucifer	173 Defeat FD Freya 60 Minutes	219 Defeat Norton with Iron Pipe
128 Defeat Lucifer in 5 Minutes	174 Taunt Gabriel 10 Times	220 Iron Pipe 99999 Damage
129 Defeat Lucifer Taking No Damage	175 Taunt Iseria 10 Times	221 Defeat Lucifer Iron Pipe Only
130 Defeat Lucifer at Level 1	176 Defeat Serious Vox	222 Defeat Lenneth Iron Pipe Only
131 Defeat Universe Lucifer	177 Get Item from Serious Vox	223 Defeat Lucifer Naked
132 Defeat Universe Lucifer No Damage	178 Protect Against Serious Vox	224 Evade Firebolt
133 Defeat Universe Lucifer 8 Minutes	179 Counter Aura Against Serious Vox	225 Defeat Metal Chinke
134 Defeat Universe Lucifer Level 10	180 Protect Break Against Serious Vox	226 Defeat Chinke Thief Lv 99
135 Defeat FD Lucifer No Damage	181 Total 5 Hours in Battle	227 Encounter Monjaragora
136 Defeat FD Lucifer 10 Minutes	182 Total 50 Hours in Battle	228 Defeat Monjaragora
137 Defeat FD Lucifer Level 10	183 Total 100 Hours in Battle	229 Survive w/ Guts 3x Consecutively
138 Defeat Gabriel	184 Win Using Weak Attacks	230 Survive w/ Guts 5x Consecutively
139 Defeat Gabriel Taking No Damage	185 Defeat Lucifer Weak Attacks Only	231 Survive w/ Guts 10x Consecutively
140 Defeat Gabriel in 5 Minutes	186 Defeat Iseria Weak Attacks Only	232 Survive w/ Guts 15x Consecutively
141 Defeat Universe Gabriel	187 Defeat Freya Weak Attacks Only	233 Heal 777 HP
142 Defeat Universe Gabriel No Damage	188 Win Using Strong Attacks	234 Heal 7777 HP
143 Defeat Universe Gabriel 8 Minutes	189 Defeat Lucifer Strong Attacks Only	235 Heal 77777 HP
144 Defeat FD Gabriel	190 Defeat Gabriel Strong Attacks Only	236 Remaining 77777 HP
145 Defeat FD Gabriel No Damage	191 Defeat Lenneth Strong Attacks Only	237 111 Damage
146 Defeat FD Gabriel 10 Minutes	192 Win Using Counter Aura	238 222 Damage
147 Defeat Iseria	193 Defeat Lucier Counter Aura Only	239 333 Damage
148 Defeat Iseria Taking No Damage	194 Defeat Gabriel Counter Aura Only	240 555 Damage
149 Defeat Iseria in 10 Minutes	195 Defeat Iseria Counter Aura Only	241 777 Damage
150 Defeat Universe Iseria	196 Win Using Items	242 5555 Damage
151 Defeat Universe Iseria No Damage	197 Defeat Arbel 1 Items Only	243 7777 Damage
152 Defeat Universe Iseria 15 Minutes	198 Defeat Arbel 2 Items Only	44 77777 Damage
153 Defeat FD Iseria	199 Defeat Arbel 3 Items Only	245 Get Lucky Star 10 Times
154 Defeat FD Iseria No Damage	200 Win Using Heraldry	246 Get Lucky Star 30 Times
155 Defeat FD Iseria 20 Minutes	201 Defeat Lucifer Heraldry Only	247 10 Consecutive No Damage Wins
156 Defeat Lenneth	202 Defeat Gabriel Heraldry Only	248 50 Consecutive No Damage Wins
157 Defeat Lenneth Taking No Damage	203 Defeat Lenneth Heraldry Only	249 100 Consecutive No Damage Wins

250 50 Consecutive Battles Alone
251 100 Consecutive Battles Alone
252 500 Consecutive Battles Alone
253 Evade Firebolt 10 Times
254 Evade Firebolt 50 Times
255 10 Consecutive Finish Attacks
256 50 Consecutive Finish Attacks
257 5 Consecutive Level Ups
258 10 Consecutive Level Ups
259 20 Consecutive Level Ups
260 10 Consecutive Protects
261 50 Consecutive Protects
262 100 Consecutive Protects
263 200 Consecutive Protects
264 500 Consecutive Protects
265 5 Consecutive Back Attacks
266 5 Consecutive Surround Attacks
267 5 Consecutive Raid Attacks
268 10 Consecutive Get Items
269 10 Consecutive One Hit Kills
270 30 Consecutive One Hit Kills
271 50 Consecutive One Hit Kills
272 31 Consecutive Runs
273 30 Consecutive 0 Damage
274 50 Consecutive 0 Damage
275 Defeat Iseria 5 Times
276 Defeat Freya 5 Times
277 Defeat 'Princess and Knight'
278 Defeat 'Crafty Tag'
279 Defeat 'Tiger Stripe Combo'
280 Defeat 'Beastmaster Girl'
281 Defeat Fate
282 Defeat 'Princess and Knight' Alone
283 Defeat 'Crafty Tag' Alone
284 Defeat 'Tiger Stripe Combo' Alone
285 Defeat 'Beastmaster Girls' Alone
286 Defeat Fate Alone
287 No Damage 'Princess and Knight'
288 No Damage 'Crafty Tag'
289 No Damage 'Tiger Stripe Combo'
290 No Damage 'Beastmaster Girl'
291 No Damage Fate
292 Defeat Universe Fate
293 Defeat FD Fate
294 Auto Victory
295 Hit Battle Sphere 5 Times
296 Battle Over 60 Minutes
297 Battle Over 120 Minutes
298 Don't Get Attacked for 1 Minute
299 Don't Let Enemy Within 5 meters
300 Run 42.195 km in Battle

BALD an Deinem Kiosk

MAN!AC JETZT MIT DVD

Final Countdown: Das langlebigste Videospiel-Magazin der Nation präsentierte der BALD und MAN!AC-Forum-User Stonecold71 (Name von der Redaktion geändert) eine bahnbrechende Spiele-DVD.

"Die Inhalte des DVD-Spektakels suchen nun Monat für Monat ihresgleichen. Alle Previews von zukünftigen Spielehits und knallharte Test-Vorstellungen glänzen mit neuartigem Video-Aufnahmeverfahren: Plastische Bilder in nie dagewesener Qualität verwöhnen das Auge und hochqualifizierte Kommentare der MAN!AC-Helden zeugen von uneingeschränktem Fachwissen. Doch das reicht den MAN!ACs noch lange nicht. Weiter brilliert die DVD mit exquisiten Extended-Beiträgen: Klassische NES-Spiele in Bild und Ton oder aufwändige Reportagen in rauchigen Spiele-Höllen faszinieren. Schließlich zeigt sich die Redaktion von der humorvollen Seite, wenn es heißt: Satirsche Kurzfilme aus der Welt der Videospiele – Hauptdarsteller sind die omnipräsenten MAN!ACs. Gibt es eigentlich etwas, was die Jungs und Mädels nicht können? Wir sind auf jeden Fall völlig begeistert und streichen uns den 29. Oktober fett im Kalender an."



Forum-User Stonecold71: 29. Oktober – dank MAN!AC-DVD der schönste Tag in meinem Leben!

NEXT TIME 12/2004

Ungebremst rollt die Spielelawine mit Hitgaranten heran: Fußball-Ästheten dribbeln sich durch gegnerische **Pro Evolution 4**-Gegnerreihen – im ausführlichen Test analysieren wir Vor- und Nachteile gegenüber der Kicker-Konkurrenz. Während sich Simulationsexperten über das Preview von **Gran Turismo 4** (Bild) freuen, setzen sich Rebellen hinter das Test-Steuer der aufgemotzten Luxuskarossen in **Need for Speed Underground 2**. Ob Sonys Fortsetzung des Verkaufschlagers **The Getaway** nun auch spielerisch begeistert, erfahrt Ihr ebenfalls im kompromisslosen MAN!AC-Test. Ego-Shooter-Asse laden schließlich die virtuellen Knarren durch: Falls Bungie es so will, erwartet Euch ein Vergleich zwischen **Halo 2** und Sonys **Killzone**.



Ab Freitag, den 29. Oktober

▶ MAN!AC mit DVD €4,99
▶ MAN!AC ohne DVD €2,99

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Grand Theft Auto: San Andreas" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

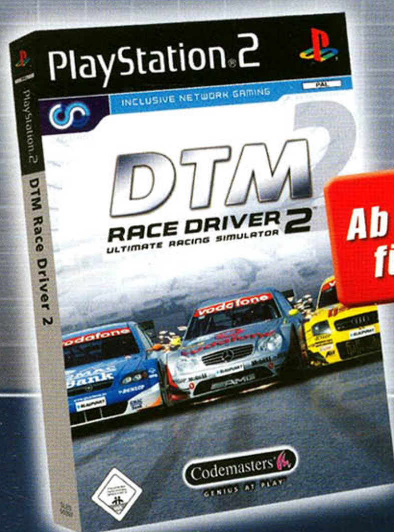
ACME	43, 47
Activision	77
Capcom	10, 11
CD Videogames	115
Codemasters	87, 3. US
DVD Boxoffice	45
Electronic Arts	29, 81, 91, 2. US
Fairplay Games	119
Flanders	107
Games-DVD-Shop	119
Gamestore	109
Gamix	121
Konami	33, 57
Mc Media	95
Media Games	113
Microsoft	37
Nintendo	31, 97, 99
Primal Games	103
Take 2	4. US
THQ	85, 111
Ubi Soft	15, 35
Vintag Games	119
Wecom	125
Wolfsoft	119

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM 2
RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR



Ab Oktober endlich für PlayStation2!

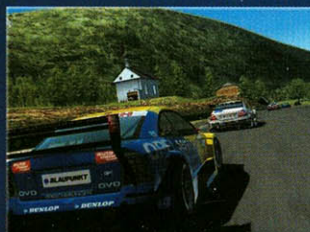














Knallhart aufgerüstet in die neue Saison!

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Open-Wheelers, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüppeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – mit exklusiven Features für PS2, natürlich voll Online- und Netzwerktauglich. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™